1997/3

ÁRA: 345 FT

PC GURU

A SZÓRAKOZTATÓ INFORMATIKAI MAGAZIN

Diablo

Flying Corps

Master of Orion 2

Phantasmagoria 2

Exkluzív interjú: Rebellion

PCGURU

A PC GURU postacíme:
1399 Bp., Pf. 701/765
guru@mail.datanet.hu

Kiadja az Új Guru Lapkiadó KFT
1157 Bp., Páskom park 30.
Főszerkesztő: Berényi Zoltán
Főmunkatárs: Boruzs Krisztina
Lapmanager: Lám Gábor
Terjesztési munkatárs:
Kovácsné R. Beatrix
Médiamanager: Szakács Gábor
Laptervező grafikus: Urbán Attila
Tördelő szerkesztő: Pércsi Mihály
Munkatárs: Harangozó Csongor

Megjelenik havonta
Ára 345 Ft

Előfizethető bármely postahivatalban, a hírlapkézbesítőknél, a Hírlapüzletági Igazgatóság budapesti ügyfélszolgálati irodáiban és a HI-HELÍR-nél (1900. Budapest, Lehel utca 10/a.) közvetlenül, vagy átutalással a HI-HELÍR Postabank Rt.: 219-98636/021-42795 pénzforgalmi jelzőszámra, illetve a kiadó posta címén közvetlenül.
Előfizetési díj: ½ évre 1500 Ft, 1 évre 3000 Ft.
Megvásárolható Budapesten és vidéken a hírlapárusoknál, valamint számítástechnikai szaküzletekben.

A szerkesztőség címe: Budapest VIII., Somogyi B. u. 16. ½ em. 2a.
Tel.: 137-0007

Terjeszti a HÍRKER Rt., NHRT
ISSN 1217-6389

Nyomdai munkálatok:
Gutenberg Press,
1033 Budapest, Kaszásdűlő u. 2.
Felelős vezető:
Óvári László elnök-vezérigazgató

A lapban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok átvétele, másolása, illetve újrafelhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.

A szerkesztőség az újságban megjelent hirdetések tartalmáért nem vállal felelősséget.

INTRO

Üdv mindenkinek!

Eléggé változatosra sikeredett a hónap annak ellenére, hogy még csak február van, éppen hogy kilábaltunk az évkezdet nehézségeiből. Programok is érkeztek szép számmal, de persze akadt más érdekesség is. Elkészült többek között egy CD GURU is (megoldottunk egy két éve fennálló hiányosságot az ARJ felrakásávala CD-re), melynek tanúbizonyságául álljon itt egy címlap is.

A szerkesztőség majdnem minden munkatársa kénytelen volt beszállni a csomagolás és az előfizetők rendezésébe, úgy látszik megjött a kedvetek így év elején a rendelgetésre. Sajnos, mint azt alább láthatjátok tnulsága is lett a dolognak, apropót adva a GURU híreknek.

Egyébként szeretnénk mindenkinek a figyelmét felhívni a közeledő április hónapra, mikor is napvilágot lát új extra kiadványunk, mely a DRIVER – PATCH – CHEAT témakörökben fogja majd remélhetőleg kielégíteni a mind jobban jelentkező igényeket, természetesen egy CD korongján.

Lassan közeledik a táborozás ideje, Kriszta már gyűjtögeti a táborozási lehetőségeket. Ha van valami ötletetek a táborhellyel kapcsolatban, írjatok neki. Valószínűleg a következő introban már írunk a tábor helyéről, idejéről.

Következzen most egy februári PC GURU, jó étvágyat hozzá!

GURU Team

GURU HÍREK

Halihó mindenkinek!

Grafikusunk örömére e havi témánk most nem az szerkesztőség tagjairól fog szólni, hanem az állandó és mindig visszatérő témáról, az előfizetésről. Akinek nem inge, az olvassa tovább az újságot!

Nem szeretnék nagyon elmélyedni például a csekk helyes kitöltésében, sem a közlemény rovat használatával kapcsolatban, inkább leírom – megmutatom –, milyen hibák szoktak előfordulni.

1. Azokat a csekkeket, melyen a feladó nem jól olvasható – 6000 dioptriás szemüveggel sem –, vagy éppen nincs rajta a cím, azokat sajnos nem tudjuk teljesíteni – gondolom érthető okok miatt. Íme egy példa:

Belföldi postautalvány szelvénye
ÖSSZEG Forint 2700
Posta
A feladó neve és címe:
A feladó adatait kérjük a hátoldalon is feltüntetni.
KÜLÖNSZOLGÁLTATÁS A jelzéseket az igénybevétel szándékának megfelelően X jellel kérjük jelölni.
EXP TV SK
KÉZBESÍTÉSI ELŐJEGYZÉS Kézbesítés megkísérelve, címzett értesítve
Vissza a feladónak
A visszaküldés okának jelzései a hátoldalon találhatók.
POSTAI AZONOSÍTÓ SZÁM [redacted]

2. A csekk hátulján található közlemény rovatot nem szokták kitölteni. A cím és az összeg ugyan stimmel, de nem mindig lehet rájönni, hogy mire is adták fel az összeget. Jönnek például olyan csekkek, melyek 150 Ft-ról szólnak, de hogy melyik lemezt kérik, az már nincs ráírva. A helyes kitöltést mutatom, ami alapján sikeresen megtörténik a feldolgozás. Íme:

1. NEM KERESTE
2. NEM FOGADTA EL
3. CÍM ELÉGTELEN
4. CÍMZETT ISMERETLEN
5. CÍMZETT ISMERETLEN HELYRE KÖLTÖZÖTT
6. MEGHALT
A kézbesítő feljegyzése
Díjbeszedő Rt. Tel.: 203-4501 • 203-4478 • 203-4479 Fax: 203-4476
Közlemény
„ELŐFIZETÉSI AKCIÓ"
PC GURU
1997/3 – 1998/2

Ezúton szeretnék megkérni mindenkit arra, hogy a csekk feladása előtt nézze át, hogy jó helyen vannak, hiánytalanok, olvashatóak-e az adatok.

GURU Team

HÍREK

4 ESCAPE FROM DE VIL MANOR AVAGY 101 KISKUTYA A MONITORON
4 AGE OF EMPIRES
4 DESCENT 2: INFINITE ABYSS
5 DARKLIGHT CONFLICT
5 JAZZ JACKRABBIT 2
6 SONIC CD
6 UNREAL
6 REDNECK RAMPAGE
7 DARK HOUR
7 DARK REIGN
7 THE ROSWELL OMEN

JÁTÉKLEÍRÁSOK

8 Flying Corps
12 NBA Full Courts Press
13 NBA Live '97
14 Nascar 2
16 Battlemage
18 Sherlock Holmes
20 Admiral Sea Battle

22 Diablo
26 Age of Sail
28 City of the Lost Children
32 Master of Orion 2
36 Phantasmagoria
40 Rebellion
42 SkyNet
46 Star General

TALLÓZÓ

54 Emulátorok

62 Microsoft játékok
62 Vásárlás az Interneten
64 Diamond Monster 3D
65 3D Adventure Set
67 IRC
68 Magic the Gathering
69 Internet
70 Tuning
72 LightWave
74 Terratec EWS64
76 Tesztlabor

ÁLLANDÓ ROVATOK

SHAREWARE 50
HARDWARE NEWS 56
CHEAT..75
LEVROV......................................78
APRÓHIRDETÉS 82

A HÓNAP JÁTÉKA

Ismét nagy harc dúlt a szerkesztőségben a hónap játéka címért. Del mindenáron erősködött, hogy a legtutibb program a Flying Corps volt februárban. Persze miután beszedte a piruláit rájött magától, hogy nyomába sem érhet a Diablo-nak.

Valóságos Diablo láz dúl most a GURUban. A megfertőzöttek létszáma napról-napra nő. Lily, Csongi, Laza (ha jut rá ideje, mivel ő egy igazi mártír), Del, Mocsy, ők lettek megfertőzve az első hullámban.

Persze mindenki más karakterre esküszik. Csongi és jómagam előre kinevetjük azokat akik nem mágussal indítottak, mivel elképzelni sem tudjuk, hogy tűzlabda és guardian varázslat nélkül esélyük lenne az öreg Diabló ellen.

Sokat gondolkoztunk azon, hogy miért is ragadott meg minket ennyire ez a stuff, de a mai napig sem sikerült megfejtenünk ezt a rejtélyt. Persze a Diablo-zás közepette nem is nagyon jutott rá időnk. Az meg csak hab a tortán, amikor Internet-en keresztül elindul egy magyar mágus, egy amerikai harcos és egy holland zsivány...

A telefonszámla nagyságáról talán jobb ilyenkor egy kicsit elfeledkezni.

ESCAPE FROM DE VIL MANOR, AVAGY 101 KISKUTYA A MONITORON

Az elkövetkező hónapokban a „101 kiskutya" filmváltozatának köszönhetően várhatóan kisebbfajta dalmataláz fog végigsöpörni szeretett Földünk nagyvárosain. Egy ilyen lázból természetesen a számítógép tulajdonosokat sem lehet kihagyni, és így – mindenki nagy meglepetésére – a film bemutatásával kábé egy időben megjelenik a világ első dalmata szimulátora. A játékban Pongo

és Perdy egyik foglyul ejtett csemetéjét alakítjuk (Patches), és így értelemszerűen feladatunk egyrészt megszökni Cruella De Vil kastélyából (egészen jó a Szörny Ella fordítás, nem?), másrészt pedig a felmentő sereggel visszatérve a többi szerencsétlen kutyakölyköt is kiszabadítani gonosz fogvatartójuk karmai közül. A programban mindent Patches szemszögéből látunk, és amennyire én tudom, a logikai feladványok mellett néhány ügyességi részt is elhelyeztek a játékban. Az események több szálon futnak egyszerre, így elméletileg több befejezés is lehetséges. Az egész szerintem leginkább az Activision féle Muppet Treasure Island-ra emlékeztet, azaz a különösebb agymunka helyett inkább remek, színvonalas szórakozásra számíthatunk. Csak zárójelben jegyzem meg, hogy Berci, a szerkesztőség tiszteletbeli dalmata tagja is rendelkezik néhány remek fekete pöttyel, úgyhogy valószínűleg mi nagyon fogjuk szeretni ezt a programot...

Várható megjelenés: '97 április

DESCENT 2: INFINITE ABYSS

A Descent 2-höz is készül az első küldetéslemez, jelen esetben 20 új pályával és néhány új robottal. A CD-re néhány új pálya- és ellenfélszerkesztő is felkerült, igaz ugyan, hogy ez utóbbi csak az ellenfelek értékeinek átírására alkalmas. Az

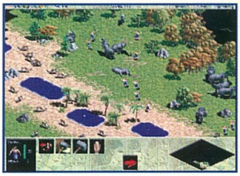
Infinite Abyss CD-jén megtalálható az eredeti játék 3D gyorsítókártyás változata is az új pályákkal együtt, de ez sajnos csak az S3D és a Diamond Stealth 3D chipset-et támogatja. Még egy fontos újdonság, hogy egy CD-n található apró program segítségével a Descent 1 pályáit átvarázsolhatjuk a Descent 2-be. (Ne kérdezz semmit Champdor, én sem tudok többet!)

AGE OF EMPIRES

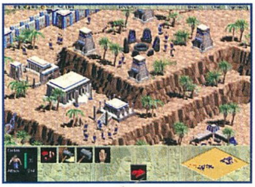
Az „Ensemble Studios" elnevezés hallatán még hosszas gondolkozás után sem ugrott be semmi, így kénytelen voltam elfogadni azt a kellemetlen igazságot, hogy ez bizony egy olyan szoftvercég, amelyről eddig még soha sem hallottam. Ennek megfelelően egyetlen eddigi alkotásukat sem tudnám felsorolni, azt viszont

biztosan tudom, hogy jelenleg 16 programozójuk dolgozik éjjel-nappal a közeljövőben megjelenő „Age of Empires"-on. A real-time stratégiának készülő program elsősorban a Civilization, a Warcraft és a C&C alapjaira fog épülni, de természetesen „az előbbi programok negatív tulajdonságait mellőzve". A hozzáértéssel valószínűleg nem lesz gond, hiszen a játék producere – Bruce Shelley – Sid Meyer közvetlen munkatársaként dolgozott a Civilization-ön, valamint kábé öt évig az Avalon Hill-nek készített különböző táblás stratégiai játékokat...

Az eredeti elképzelés szerint a program kábé 10.000 évvel időszámításunk előtt kezdődne, és valamikor időszámításunk szerint 1.000 körül érne véget. A játékos 12 ősi kultúra (mint például Kína vagy Asszíria) közül választhat, és az idő haladtával az ügyesebbek szép lassan világuralomra törhetnek, a kevésbé ügyesek pedig végérvényesen

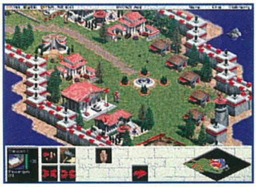


kitörölhetik választottjukat a történelemkönyvekből (értsd: kihalnak). A harcosabb és a békésebb beállítottságúbb játékosok egyaránt megtalálhatják számításukat a



programban, hiszen a győzelmet egyaránt ki lehet vívni nyers erővel és gazdasági hatalommal. Más szóval a hatalmas seregek (a'la Warcraft) ugyanúgy meghatározó szerephez juthatnak, mint a kereskedőhajók, és ezáltal a lehetőségek sokkal szélesebb skálája nyílik meg a játékosok előtt. Az idő előrehaladtával természetesen egyre fejlettebb eszközöket készíthetünk, de aki nem elég ügyes, az bizony igen könnyen lemaradhat (a'la Civilization).

Hab a tortán, hogy a remek játékszerkezet mellett a grafikát sem hanyagolták el, és természetesen a több játékos üzemmód sem maradhatott ki a programból. Ha a beígért dolgokat mind sikerül megvalósítani, az Age of Empires valószínűsíthetően '97 egyik nagy durranása lesz!



ÉRDEKESSÉGEK

✦ Zork mániákusok örülhetnek, az Activision ugyanis újabb Zork epizód fejlesztését jelentette be. Az új program címe Zork: Grand Inquisitor lesz.

✦ A Westwood Studios hivatalos jelentése szerint 1997 január végére a Westwood chat-en több, mint 1 millió multiplayer Red Alert menetet játszottak le. A dolog érdekessége, hogy ebbe a Kali95 segítségével lezajlott játékokat nem számolták bele.

✦ Az április/május magasságában várható Falcon 4.0 az MMX Pentium mellett támogatni fogja a 3Dfx, Rendition, Cirrus Logic (?), ATI és S3 alapú grafikus gyorsító kártyákat. A játék ugyan kizárólag Windows 95 alatt fog futni, a program mégsem támogatja a Direct3D-t. A fejlesztők véleménye szerint a Direct3D-vel „...egyszerűen nem tudtuk elérni azt a teljesítményt és minőséget, amit szerettünk volna". A jelenlegi verzióban P90 és egy jó gyorsító kártya, vagy P166 és egy jó video kártya kell a megfelelő teljesítmény eléréséhez.

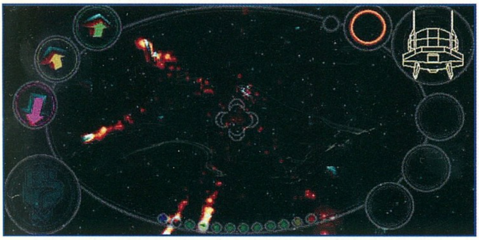
✦ A Psygnosis szerint 1997 végére az összes megjelenő játékuk 3D gyorsító kártyás változattal együtt kerül forgalomba (Windows 95, D3D)

✦ Sokakat meglepetésként érhet a hír, hogy a GTE Entertainment 1997 március 1-től bezárja kapuit. Félreértések elkerülése végett nem

DARKLIGHT CONFLICT

Boldogsággal tölti el szívemet az a gondolat, hogy az űrszimulátorok nem hogy letűnőben lennének, hanem szerencsére egyre több és több jelenik meg belőlük. Nem mondom, nagy részük alapból felejtésre ítélt, viszont a maradék határozottan kellemes élményekkel szolgálhat. Remélhetőleg ez utóbbi tábort erősíti a Rage Software és az Electronic Arts tavasszal megjelenő közös alkotása, a Darklight Conflict.

A történet szerint két, egymással régóta szembenálló faj valahol a Föld közelében készül megvívni utolsó nagy csatasorozatát, és a játékos – mint egy



abszolút szuper vadászpilóta – az egyik faj oldalán beszáll a háborúba (a földieknek biztosan komoly okuk volt beleavatkozni a két ellenséges nép dolgába, de hogy pontosan mi, arról sajna fogalmam sincs...).

A rendkívül aprólékosan kidolgozott kerettörténet miatt a játék szerkezete valószínűleg lineáris lesz (kábé 50 küldetés), de a lehetőségekhez képest a program váltogatni fogja a különböző küldetéstípusokat. A „mezei" lövöldözés mellett lesz például bombatámadás vagy aszteroidabányászat is. A program legnagyobb erőssége a remek 3D rendszerben rejlik, ami maximális felbontás mellett egy P90-es gépen 20-22 fps sebességgel száguld. Természetesen itt is a azt ígérik, hogy az Xwing-nél is sokkal jobb lesz a program – hej, hányszor hallottam én már ezt... –, így ehhez most inkább nem fűznék kommentárt. Az egyjátékos üzemmód mellett többen is próbálkozhatunk majd, és az egyszerű frag-vadászat mellett összetettebb küldetésekre is indulhatunk barátainkkal. Nagyon tetszett a „Capture the Flag" opció, ami dióhéjban annyit jelent, hogy néhányan védőt és néhányan támadót játszanak, a cél pedig egy „zászló" megszerzése. A megjelenés kora tavasszal várható, bár én a fejlesztők helyében vagy nagyon sietnék a program kiadásával, vagy megvárnám az Xwing vs. Tie Fighter lecsengését. Azt ugyanis igen nehéz lesz „űberelni"...

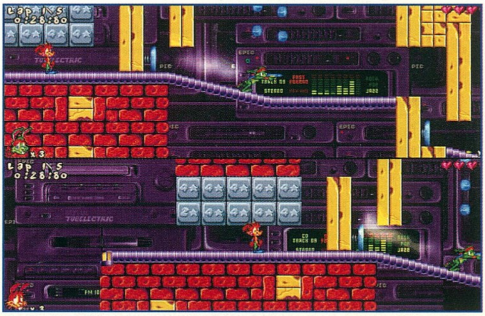
JAZZ JACKRABBIT 2

Sokan panaszkodnak, hogy mostanában kevés mászkálós játék jelenik meg. Nos, lehet hogy van némi valóságalapja egy ilyen megjegyzésnek (mintha Csongi is mondott volna valami ilyesmit), és ezért most többszörösen is jó hírnek számít a Jazz Jackrabbit 2 hamarosan várható megjelenése.

Az első rész sikeres teljesítése után a nyúl király hercegi rangra emeli Jazz-t és hozzájárul, hogy elvegye feleségül Eva Earlong hercegnőt. A dolgok szépen alakulnak, ám hogy azért mégse menjen minden a legnagyobb rendben, az esküvőt megzavarja a gonosz Devan. Először ellopja a hercegnő 12

répagyémántját, és mint utóbb kiderül, ezt használja fel időközben megépített titkos időgépének üzemeltetéséhez. Tervei szerint visszautazik a múltba, hogy már ott megakadályozhassa Jazz munkálkodását. Az esküvő tehát végveszélybe került, és ezt barátunk persze nem hagyhatja ennyiben!

Maga a program grafikailag gyönyörű SVGA-ban pompázik, az osztott képernyős játék pedig magáért beszél. A legmegdöbbentőbb, hogy egyszerre akár négyen is játszhatunk, bár fogalmam sincs, hogy ehhez milyen interface kell a programnak (talán Gravis Grip...). Várható megjelenés: '97 tavasz



csődről van szó, mindössze az anyavállalat nem tartotta kifizetődőnek a több, mint 85 alkalmazottat foglalkoztató cég életbentartását. A jelenleg is folyamatban lévő projecteket (például az FX Fighter 2) más cégeken keresztül fogják befejezni.

✦ Az ION Storm-ot, John Romero nemrégiben alapított cégét lassan az id Software „utódcégének" is nevezhetjük, hiszen február elsejétől Mike Wilson, az id néhai marketing és disztribúciós igazgatója is itt dolgozik (mint CEO, azaz ügyvezető igazgató). Jay Wilbur decemberi, és Shawn Green (Quake Project Manager) januári távozása után tehát az id újabb frontemberét vesztette el...

✦ A Blizzard ingyenes Battle.net szerverét naponta több, mint 5.000-en keresik fel. A Diablo január közepi megjelenését követő héten több, mint 100.000-en próbálták ki a játékot az Interneten keresztül. Pozitívum, hogy a hamarosan megjelenő Starcraft ugyancsak Battle.net támogatással készül.

✦ Az Ultima IX-ről egyelőre csak kósza mendemondákat lehet hallani, talán azért, mert Lord British-nek – azaz Richard Garriot-nak – jelen pillanatban fontosabb dolga akadt. Nemes egyszerűséggel nekilátott saját vára (!) építésének, amit a tervek szerint nagyvonalakban a Britannia-ban „lévő" kastély alapján fognak „felhúzni"...

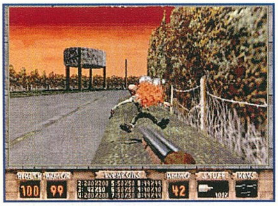
SONIC CD

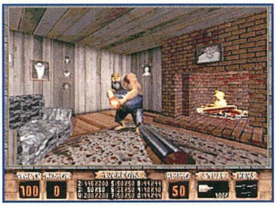
Nem annyira szép, mint a Jazz Jackrabbit 2, de azért mégiscsak Sonic. Kábé ennyit tudnék dióhéjban mondani a Sega PC diviziójának legújabb alkotásáról, a Sonic CD-ről, de ezzel nagyjából ki is merültek a programmal kapcsolatos fontos közlendőim. Nem hiszem, hogy ezt a játékot bárkinek is különösebben be kellene mutatnom, tipikus ugra-bugra mászkálós alkotás, sőt, lehet hogy azt is mondhatnám: „minden ugra-bugra játékok atyja". Az előző SEGA átiratokhoz hasonlóan ez a program is kizárólag Windows 95 alatt hajlandó elindulni, de a tapasztalatokból kiindulva ez eddig még nem okozott különösebb problémát. Nem mondom, hogy világrengető dologgal állunk szemben, de aki anno különböző konzolokon szerette a játékot, az biztosan szívesen elnosztalgiázik majd a PC-s verzióval is. Várható megjelenés: '97 április

REDNECK RAMPAGE

Hiába a Quake sikere, a Duke csak nem akar a feledés homályába merülni. Én személy szerint nagyon örülök ennek a helyzetnek, hiszen a maga módján mindkét játékot zseniálisnak tartom, és így borzasztóan sajnálnám, ha többet nem hallanék semmit a 3D Build engine-ről. Szerencsére azonban nem kell ettől tartanunk, hiszen jószerivel már a két kezemen sem tudnám megszámolni a 3D Realms rendszerével készülő, közeljövőben várható játékokat (jelen esetben nem kiegészítő pálya CD-kre gondoltam, hanem önálló, saját grafikával és történettel rendelkező alkotásokra). A Redneck Rampage is egyike a hamarosan megjelenő Duke-klónoknak, de a látottak alapján csak a fergeteges sebesség és a remek hangulat lesz a régi.

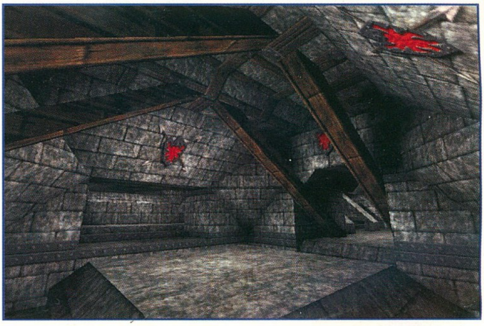
Új textúrák, fegyverek és ellenfelek garmadájával találkozhatunk a programban, amelyek teljesen új külsőt kölcsönöznek a játéknak. A történetben lesznek ugyan „alienek", de az ellenfelek nagy része általában a fejlesztők által „társadalom szemetének" titulált alakok közül kerül ki (lásd a képeket). A fegyverek terén is lényeges változások történtek, már amennyiben az új külsőt lényegesnek tekintjük. Többek között a pisztoly és a puska mellett lesz dinamitunk, feszítővasunk és valami olyan szerkezetünk, ami éles pörgő korongokat lő ki. A játékot egyébként a Xatrix fejleszti (Cyberia, Cyberia2), így várhatóan az Interplay gondozásában fog megjelenni. Az ígéretek szerint poénból is legalább annyi – ha nem több – lesz, mint a Duke-ban, úgyhogy érdemes figyelni a boltokat áprilisban.





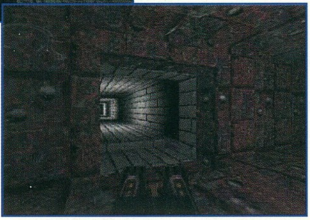
UNREAL

Hasonlóan az előző hónap Xwing vs. Tie Fighter képeihez, most különösebb szöveg nélkül szeretnénk bemutatni néhány bizalomgerjesztő képet az Unreal-ről. Friss info, hogy a program MMX változata 16 millió színben is képes ugyanazt a teljesítményt produkálni, mint a butított verzió 256 színben. A játék DirectX támogatással készül, és Masell elmondása szerint – kinek volt szerencséje a GT-nél megcsodálni – Windows 95 ide, Windows 95 oda, az egész nagyon brutálisan nézett ki. Egy P133-as gépen iszonyú gyors volt (igaz szörnyek nélkül). Kérdésemre, miszerint jobbnak találta-e a Quake-nél, egyértelmű fejbólintás volt a válasz...



DARK HOUR

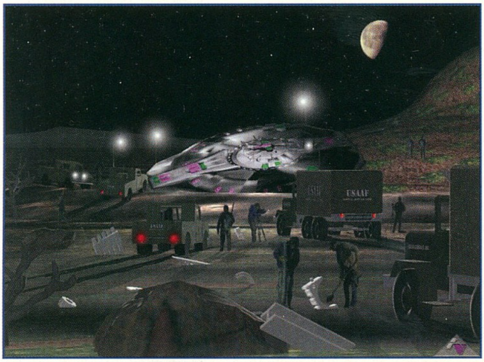
Nemsokára újabb Quake kiegészítő CD kerül a boltokba. A CD-n a 13 multiplayer pálya mellett egy teljesen új Quake epizódot is találhatunk 10 új pályával. Az egyetlen említésre méltó újdonság az 50 féle új faltextúra (szerencsére még véletlenül sem lesz tőlük barátságosabb az amúgy is meglehetősen nyomasztó Quake világ). Sajnos egyetlen új fegyver vagy monszter sem került a CD-re, ellenben a Microforum lelkes fejlesztői a maradék helyet zsúfolásig megtöltötték különböző editorokkal, patch-ekkel és töménytelen mennyiségű



különböző infoval. Apropó patch-ek. Ha valakinek esetleg meglenne az a patch, aminek hatására egyedül lehet „deathmatch-ezni" (azaz monszterek helyett gép irányította játékosok támadnak ránk...), igazán értékelném, ha valahogy eljuttatná hozzám (mondjuk email-en). Előre is kösz!

THE ROSWELL OMEN

Napjainkban a Roswell-i UFO katasztrófa ismét az érdeklődés középpontjába került (köszönhetően elsősorban a „nagysikerű" Independence Day-nek). A témát



nemrégiben remekül dolgozta fel a Pandora Directive, de mivel a misztikus dolgok mindig is piszkálták az emberek fantáziáját, egy újabb UFO kaland is hatalmas sikerre számíthat. Valószínűleg erre az elméletre építhetett a Marlin Studios csapata, amikor nekifogott a „Roswell Omen" elkészítésének.

A program kifejezetten Windows 95 (és 3.1) alá készül, többnyire a Myst alapjait felhasználva. 16 millió színű renderelt képek között bolyonghatunk, a tervek szerint elsősorban a híres/hírhedt „Area 51"-ben. Várható megjelenés: 97 július

DARK REIGN

Köszönhetően a C&C-nek valamint a Warcraft-nak, a real-time stratégiák manapság reneszánszukat élik. Egyre-másra érkeznek a hírek hasonló jellegű programok fejlesztéséről, ami persze csak nekünk – játékosoknak – kedvez, hiszen a verseny erősödésével egyre nagyobb és jobb lesz a felvonultatott kínálat. Múlt hónapban beszámoltunk az Electronic Arts KKND-jéről, most pedig az Activision Dark Reign-jén a sor. Reménykedhetünk, hogy végre igazi konkurencia fog felbukkanni a színen, hiszen az Activision-nek a készülő játékhoz sikerült elcsábítania a Blizzard-tól Ron Millar-t, aki korábban a Warcraft-okon és a nemrégiben megjelent Diablo-n is dolgozott...

Az utópisztikus, Mad Max-szerű környezetben játszódó programban választhatunk, hogy a Birodalmi hadsereg, esetleg a „Freedom Guard" névre hallgató szabadságharcosok oldalán harcolunk. A történet is ennek megfelelően alakul, de mindkét esetben igaz, hogy elsődleges fontosságú a víz és egy bizonyos 115-ös elem gyűjtögetése. Ezeket tekinthetjük az ore, vagy ha jobban tetszik az arany megfelelőinek.

Maga a játék is hasonló elemekre épül, azaz építgetünk, fejlesztgetünk, támadunk stb. A kezelőfelület áttekinthető, és az ismerős dolgokon kívül néhány határozottan kellemes újdonsággal is találkozhatunk a játékban. Ilyen újdonság például, hogy egységeinknek beállíthatjuk, hogy energiájuk hány százaléka alatt meneküljenek el egy összecsapásból, vagy hogy ellenségüket milyen útvonalon közelítsék meg.

A hagyományos fegyverek mellett néhány speciális egységet is bevethetünk. Ilyen például a felderítő, mely adott esetben teljesen bele tud olvadni környezetébe. Ugyancsak érdekes egység a „Fogolyszedő", mely az ellenfél gyalogosait elkapdossa, majd egy adag hátukra szerelt robbanóanyaggal visszalövi őket az ellenség tankjaira... Állítólag a mesterséges intelligencia is lényegesen fejlettebb lesz az eddigi játékokhoz képest, így például minél kevesebb nyersanyag található egy adott pályán, ellenfelünk annál keményebben fog harcolni a megmaradt mennyiségért. A multiplayer opció természetes, akárcsak a beépített pályaszerkesztő. A megjelenés jobb esetben nyár elején várható.

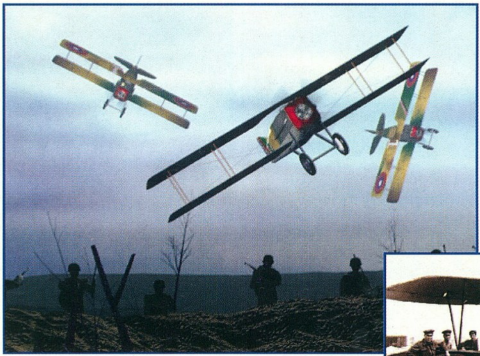
Del

Flying Corps

avagy a repülő cirkusz

EMPIRE
2xCD, 486DX2-66, MS-DOS 5.0, Win '95, VGA, SVGA 8MB RAM, 25MB HD, MOUSE, JOYSTICK Ismertebb hangkártyák

Az elmúlt hónapokban sokat lehetett hallani a készülőfélben lévő első világháborús repülőgépszimulátorról, a Flying Corps-ról, sőt, a PC GURU őszi ECTS számában még egy rövid ismertetőt is olvashattak róla az érdeklődők. Az EMPIRE által kiadott press anyagokban mindenféle hihetetlennek tűnő dolgot ígértek a játékról, abszolút élethű grafikáról, hanghatásokról és repülési modellről beszéltek, ami már elsőre is hihetetlenül hangzott, hát még ha egy kicsit utánagondoltunk. Hej be sokszor hallottam én már ezt – gondoltam magamban – és a szokásos „osszuk el kettővel amit mondanak" szisztéma szerint gondoltam a játékra. Aztán megérkezett a program, hazavittem, betöltöttem és ... és leesett az állam. Az igazat megvallva nem is nagyon emlékszem olyan programra, ahol a fejlesztők pontról pontra tartották volna magukat a megjelenés előtt másfél évvel tett ígéreteikhez. A Flying Corps a szabályt erősítő kivétel, hiszen – láss csodát – minden, amit a Rowan megígért, az utolsó szóig igaz!



A program lelkét – természetesen a fantasztikus repülési modell mellett – a négy rendkívül gondosan kiválasztott és reprodukált hadjárat képezi. A Rowan fejlesztőinek nem titkolt szándéka volt – tanulva a Dawn Patrol problémáiból –, hogy ezzel a négy hadjárattal végre minden igényt kielégítsenek, és így szerencsére az előre definiált küldetések (a'la Wings of Glory) mellett megtalálhatjuk a részletes stratégiai tervezést igénylő részeket is.

Egy kicsit specifikusabban nézve a dolgot, a négy hadjárat mindegyike az első világháború egyik meghatározó epizódját dolgozza fel, legalábbis a légi háború szemszögéből nézve. Az első – Flying Circus – 1917 májusában játszódik, hősünk pedig nem más, mint a Vörös Báró, Manfred von Richtofen öccse, Lothar. A bátyó távollétében az ő – azaz a mi – feladatunk a Jasta 11 irányítása. A hadjárat sikeréhez több légi győzelmet kell összegyűjtenünk, mint ugyanebben az időben a Vörös Báró, és mintegy „mellékesen" a Jastánkat is vezetnünk kell. Mi döntjük el, hogy melyik bevetésre hányan, ki és milyen parancsokkal menjen, de az is a mi felelősségünk, ha valaki nem tér vissza egy küldetésről. Szabadon eldönthetjük, hogy a front melyik részére induljunk bevetésre, és az eredményeink függvényében változik a morál szakaszunkon belül. Ha nem megfelelően végezzük feladatunkat, akár fel is menthetnek...

A „Hat in the Ring"-ben Eddie Rickenbacker (a legsikeresebb amerikai pilóta) „score"-rekordját kell megdöntenünk egy előre felállított küldetéseket tartalmazó hadjáratban.

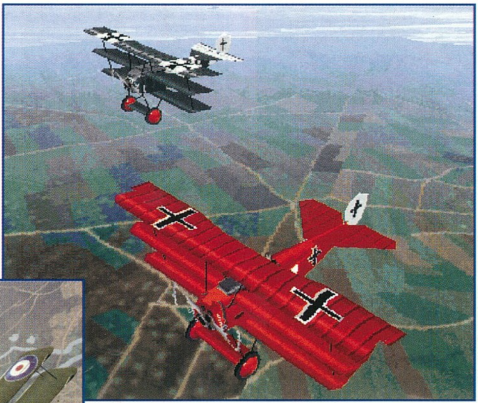
Az első komolyabb hadjárat az angolok 1917 végén végrehajtott Cambrai-i támadását szimulálja. A „The Battle of Cambrai"-ban egy német Jasta parancsnokaként kell az angol előrenyomulást megállítanunk. Belátásunk szerint repülhetünk bármilyen bevetést akár földi, akár légi célpontok ellen. Minden akciónk kihatással van az események alakulásra, így például az ellenség utánpótlásának megsemmisítése hátráltatni fogja az előrenyomulást, a repülőterek elpusztítása pedig a légi tevékenységet.

Hasonló alapokra épül az utolsó és egyben legnagyobb hadjárat, a „The Spring Offensive" is, melyben egy ifjú angol tisztként kell részt vennünk a történelem első igazi tankösszecsapásában.

A kezdet

kezdetén mint zöldfülű újoncok kerülünk a frontra, így először bizonyítanunk kell rátermettségünket elöljáróinknak. Miután megkaptuk első szakaszunkat, már csak rajtunk múlik, hogy miképpen vesszük ki részünket a harcokból...

A hadjáratok mellett természetesen egy rakás gyakorlóküldetésre is elmehetünk, és nem szabad elfeledkezni arról az apróságról sem, hogy mint szakszervezeti vezetők, kedvünkre



pingálhatjuk gépünket (már látom is mekkora riadalmat kelt Verdun egén a „Zöld Sasok" megjelenése...). A körítés tehát rendben van, most lássuk magát az akciót!

A REPÜLÉSRŐL

Minden elismerésem az első világháborús pilótáké! Ezekkel a masinákkal már szimplán a levegőben maradni sem semmi, de hogy közben még lövöldözni is kelljen valaki(k)re, az bizony nagyon nem piskóta. Számomra a gondok mindjárt ott kezdődtek, hogy nem bírtam egyenesen – billegés nélkül – repülni egyik madárkával sem. Kétségbeesésem csak fokozódott, amikor ráébredtem, hogy igazából a magasságomat sem tudom egykönnyen megtartani. Red Baron-on és Wings of Glory-n nevelkedett tudományommal egyszerűen képtelen voltam felfogni, hogy „miért nem bír már ez a nyamvadt gép nyugton maradni???". Kapcsolgattam az opciókat, a joystick-ot is több tucatszor újrakalibráltam de minden igyekezetem ellenére szép lassan rá kellett hogy döbbenjek, nem a hardware-ben van a hiba, hanem bennem! Más szóval a gépekkel semmi baj, egyszerűen csak repülni kell megtanulni velük. Hálás jószágok ezek, csak tudni kell, hogy hogyan nyúljunk hozzájuk (többnyire úgy, mint egy hímes tojáshoz...). A játékban berepülhető hat géptípus mindegyike abszolút eltérően viselkedik normál körülmények között, de az igazi meglepetés még így is akkor érheti a tapasztalatlan pilótát, ha egy-egy melegebb szituációban hirtelen megtépi a botkormányt – ekkor ugyanis nem kizárt, hogy hősünk hamarosan őrült pörgések közepette ezerrel fog a föld felé száguldani (ezt hívják úgy, hogy „Spin").

A gépek irányításmódjában alapvetően meghatározó, hogy „Rotary" (Sopwith Camel, Fokker Triplane, Nieuport 28) avagy hagyományos (SE5a, Albatros D3, Spad 13) motorral vannak felszerelve. Nagy általánosságban elmondhatjuk, hogy a „Rotary" motorral felszerelt gépek fordulékonyabbak ámde kisebb végsebességgel rendelkeznek, míg a másik csoport képviselői nehezebben fordulnak, viszont lényegesebben nagyobb végsebesség elérésére képesek. A forgó motor hatására kialakult giroszkóp hatás miatt a „Rotary" motorral felszerelt gépek borzasztó érzékenyek és instabilak, de ennek ellenére a legnagyobb ászok – ha tehették – mindig ezt a géptípust részesítették előnyben (remek példa a „Rotary" motor szeszélyességére, hogy a Sopwith Camel-t ugyan mint a „háború legeredményesebb vadászgépe" tartják számon, de emellett a nevéhez kapcsolódik a „legtöbb újonc halálát okozó géptípus" kitüntető cím is).

Néhány általánosságon kívül nagyon nehéz a repüléshez igazán használható tanácsokat adni, hiszen ahány gép, annyiféle repülési modell. Az összes típusra igaz, hogy az üzemanyagot a farok részben tárolják, és így a bevetések kezdetén – amíg teli van a tank – a botkormányt finoman előre kell tolni ha szintben szeretnénk maradni. Az „i" hatására aktiválható információs mező nagyon jól használható, elsősorban a bal felső sarokban látható két színes négyzet, mely szárnyaink „átesésjelzője" (ez most biztosan nagyon szakszerűtlenül hangzott, de sajnos nem találtam jobb szót a „Stall"-ra). A fordulókban (nem „kanyar" :)) addig „feszíthetjük a húrt" biztonságosan, amíg a négyzetek zöldek, sárgák vagy szélsőséges esetben rózsaszínek. Ha valamelyik négyzet pirosra vált, akkor az adott szárny áteset, ami nagy valószínűséggel dugóhúzóhoz vezet (egyszerű műrepülésnél ez sem tragédia – viszonylag könnyen ki lehet jönni belőle – de egy komolyabb „dogfight"-nál már gondokat jelenthet). Amikor csak lehet kerüljük el, mivel az átesés pillanatában olyannyira lelassul gépünk, hogy még egy zöldfülű pilótának is könnyű célpontot jelenthetünk. Természetesen minden géptípus más és más mennyiségű terhelést bír el, így ezt még a hadjáratok megkezdése előtt érdemes kikísérletezni.

„Attól, hogy jól tudsz repülni, még egyetlen Hun sem halt meg! Talán meg kéne tanulni célozni is!"
– Mannock (73 győzelem)

Fontos tudni, hogy a „Rotary" motorral felszerelt gépek másképpen mozognak jobbra, mint balra. A giroszkóp hatás miatt jobbra fordulásnál a gép orra enyhén lefelé bukik, bal felé fordulva pedig pont az ellenkező hatásra számíthatunk. Ebből következik, hogy jobbra lényegesen könnyebben fordulnak ezek a típusok, bal felé tehát nem is nagyon kell erőltetni a dolgot (a

Sopwith Camel-t például úgyszólván képtelenség megverni egy jobbra elkezdett fordulóharcban – még szerencse, hogy balra viszont elég chicken).

A felszállás nagyon egyszerű, és szerencsére a leszállásnál is elnéző a program. A gépkönyv szerint 40mh alatt kell lenni a sebességünknek a sikeres landoláshoz, de saját méréseim szerint akkor sincs túl nagy baj, ha 60-70 körül találkozunk a felszínnel. Amire nagyon oda kell figyelni, az a földetérési szög, a kerekek ugyanis igencsak törékenyek (jobb esetben 2-3 nap a gyengélkedőben). Leszállni egyébként bárhol leszállhatunk ahol találunk egy megfelelő mezőt, csak nem árt előbb megnézni, hogy a front éppen melyik oldalán vagyunk...

Az utolsó hasznos tanács, hogy soha ne felejtsük el, a kezdetlegesebb gépek nem nagyon bírják a túlzott megterhelést (az Albatros-nak például 170mp körüli sebességnél leszakad a szárnya...)!

„Az, aki harc közben izgatott lesz, biztosan hibázni fog!“

– Manfred von Richtofen

A LÉGIHARC

A „Dogfight" egyik legfontosabb eleme maga a repülés, így amíg nem vagyunk egészen biztosak magunkban, nem is érdemes komolyabban foglalkozni a légiharccal. Pontosan tisztában kell lennünk gépünk rezdüléseivel, hogy az adott szituációban, adott sebesség mellett miképpen fog reagálni mozdulatainkra. Ha valaki kihagyja a repülés gyakorlását, és egyből az akció közepébe veti magát (mint ahogy azt – „nagy rutinról" téve tanúbizonyságot – én is tettem), az valószínűsíthetően a „Turkey Shot" opció-n kívül nem sok sikerélményre számíthat (na jó, a „Follow Leader" opcio-t választva is elég könnyen elkönyvelhetünk egy „kill"-t...).

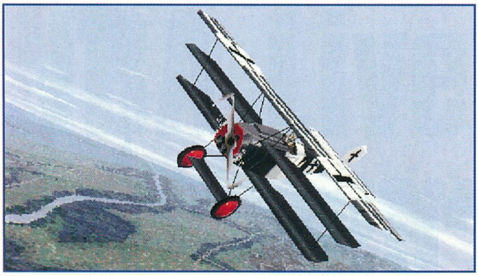
A tévhittel ellentétben a légiharc nem ott kezdődik, hogy két vagy több gép kergetőzik a levegőben és aztán a jobbak lelövik a gyengébbeket. Nem mondom, az előbb felvázolt szituációra is gyakran sor kerülhet, de igazából már alapjaiban el van szúrva valami, ha az ellenfél vissza tud lőni. Még véletlenül se gondolja senki, hogy a rettegett Vörös Báró, Manfred von Richtofen 80 légi győzelmét egyenlő feltételek mellett lezajlott ütközetekben szerezte. Biztos vagyok benne, hogy ilyen is akadt a megvívott csaták között, de a többség valószínűleg helyzeti előnyének kihasználásából született. Ezzel el is érkeztünk a dolog lényegéhez, azaz hogy valamilyen formában előnyre kell szert tennünk ellenfeleinkkel szemben.

„Gyenge volt a srác! A bolondja egyszerűen bedöntötte a gépe orrát és nyílegyenesen elkezdett süllyedni. Halott volt.“

– Maclaren (54 győzelem)

Az egyik legfontosabb ilyen előny a magasságunk. Tudni kell, hogy az első világháborús vadászgépek nem éppen fergeteges emelkedési képességeikről voltak híresek, így aki a magasabban volt, az majdhogynem utolérhetetlen előnnyel rendelkezett. A magasságkülönbség kihasználásához kapcsolódik az egyik leggyakrabban alkalmazott támadási taktika is, azaz a támadó egyszerűen ráveti magát áldozatára – mint a sas –, megszórja egy adag skulóval, majd lendületét felhasználva visszaemelkedik a magasba. Ha a kiszemelt áldozat túlélte volna a beavatkozást, akkor forduló és újabb támadás. A magasabban lévő gépnek ugyancsak fontos előnye, hogy szabadon dönthet, beleköt e az alatta lévő ellenségbe, vagy egyszerűen csak továbbrepül (a lenti gép pilótája eközben szorgalmasan imádkozik...). Mannock egyik híressé vált mondása szerint „Mindig feljebb, néha ugyanazon a magasságon, de lejjebb soha!". Persze ha nagyon közel repülünk a felszínhez, jó esélyünk van rá, hogy ne vegyenek észre a magasból. Sőt, ha észrevesznek, akkor sem valószínű, hogy a kedvünkért bárki feladná nehezen megszerzett magasságát (ha mégis, akkor tévedtem).

Magasságkülönbségünket igen gyakran megfejelhetjük egy másik fontos előnnyel, a meglepetéssel. A statisztikák szerint a háborúban lelőtt pilóták több, mint 80 százaléka azt sem tudta, hogy mi vagy ki támadta meg, mert mire feleszmélt volna, már késő volt. Ez általában a felülről és hátulról végrehajtott támadásoknak volt köszönhető, de nem ritkán egyszerűen csak nem figyeltek eléggé a hátukra. Tanulság: minimum fél percenként nézzünk hátra (a külső nézetet beállíthatjuk úgy, hogy átkapcsoláskor egyből hátrafelé nézzen)! A felhőket is felhasználhatjuk fedezék gyanánt, így ha ügyesek vagyunk, könnyedén bekerülhetünk az alsó felhőréteg közelében repülő gépek hátába (nekem egyszer poénból sikerült egy négyes kötelék fölé úgy berepülnöm a felhők fedezékét kihasználva, hogy csak akkor vették észre, amikor beálltam ötödiknek az alakzat közepébe –



öröm volt nézni, ahogy szétspricceltek a szélrózsa minden irányába...). A nap ugyancsak kézenfekvő félrevezető eszköz.

Fontos, hogy mindig mi szúrjuk ki előbb ellenfelünket, és így legyen elég időnk előnyösebb helyzetbe kerülni. Mivel ez a Flying Corps-ban elég gyakran a felbontástól függ, hasznos segítségnek érzem, hogy a második információs sorban mindig megjelenik, ha ismeretlen gépek vannak a közelben. A

sasszeműek persze éberen leshetik az eget – elvégre így korrekt a dolog (én speciel állandóan vadászgépnek néztem egy notórius piszokfoltot a monitoromon, megpróbáltam letörölni, elmaszáltam, azóta mindig azt hiszem, hogy egy egész bombázóraj közelít...).

Ha két őrjárat többé-kevésbé egyenlő esélyekkel találkozik a levegőben, akkor alakulhat ki „igazi" dogfight. A kezdeti összecsapást és kavarodást követően a tucatnyi ellenséges gép egymást kergető párokra bomlik fel, melyek mind-mind megvívják saját „kis" csatájukat. Egy ilyen párharcban a cél általában bekerülni a másik háta mögé (a legoptimálisabb pozíció természetesen a „felette és mögötte"), hogy közelről lehessen leadni a halálos sorozatot. Nem ritkán amelyik pilótának jobban fordul a gépe, az győz. Éppen ezért célszerű meggondolni, hogy mikor, kibe és hogyan kötünk bele. Komolyan megszívlelendő aranyszabály, hogy a támadó gép elől soha ne forduljunk el, mert ez a legjobb módja annak, hogy egyből a hátunk mögé kerüljön. Inkább forduljunk szembe vele, és lőjünk rá (lehet, hogy zavarba jön és elfordul) így legalább kiegyenlítődnek az esélyeink. Ugyancsak fontos szabály, hogy lehetőség szerint ne repüljünk folyamatosan egyenesen, mivel így kínáljuk a legjobb célpontot támadóinknak (ez még egyértelműen gyorsabb gépnél sem ajánlott, hiszen a lövedékek elől amúgy sem tudunk elmenekülni). Ha nagyon szorít a cipő lényegében bármit csinálhatunk, csak lefelé ne meneküljünk! Tapasztalt ellenfélnél ez a mozdulat egyenértékű halálos ítéletünk aláírásával (persze ha nincs más megoldás, egy dugóhúzó esetleg félrevezetheti támadónkat)!

A gép nagy előszeretettel alkalmazza a csalétkes trükköt, úgyhogy túl sokáig ne repüljünk egy célpont után anélkül, hogy hátra ne néznénk. A kétüléses gépeket hátulról és talán egy picit alulról (oda nem tud lőni a géppuskás), a léghajókat pedig a korábban ismertetett „felülről rávetem magam" taktikával érdemes támadni. Ez utóbbi megoldás érvényes a földi célpontokra is, de mindkét esetben észben kell tartani, hogy ezeknek az objektumoknak a közelében igen erős légvédelemre számíthatunk! Szánom bánom, de ennyi fért bele a négy oldalba...

GRAFIKA, HANGHATÁSOK ÉS HANGULAT

Szuper, szuper és szuper. Igen, pontosan ebben a sorrendben. Kétlem, hogy a képek mellé túl sok magyarázatra lenne szükség, egyszerűen minden tökéletes. A táj elképesztően élethű, akárcsak a hanghatások és lényegében minden egyéb, ami csak bekerült a programba. Az utolsó részletig mindenre figyeltek a fejlesztők, öröm nézni például, hogy hányféleképpen lehet lelőni egy ellenséges gépet. Tereptárgyból nincs ugyan túl sok, de a fontosabbak (mint például teherautó, ágyú, tank, raktár stb.) mind megtalálhatóak. Érdemes szót ejteni a program csomagolásáról is, hiszen a 80 oldalas gépkönyv mellé egy eredeti 250 oldalas kiképzőkönyv és 12 színes térkép tartozik (elvégre az igazi pilóták is ezek alapján tájékozódtak). A hadjáratok baromi jók, a dogfight (pontosabban a harcrendszer) úgyszintén tökéletes, a repülési modellre pedig már nem is találtam megfelelő jelzőt. Az egyetlen visszahúzó „apróság" a program sebessége, mely ugyan P166-on már kellemes, de alatta bizony nem árt visszavenni a részletességet esetleg a felbontást. A háborgó kedélyek megnyugtatására a program tízegynéhány választható felbontást ismer, köztük olyanokat is, mint például 300x400 vagy 512x368 (tudja az 1280x1024-et is, bár kétlem, hogy ez bárkit is komolyabban érdekelne).

„Soha ne felejtsd el, lehet hogy csapda!"
– Lufbery (47 győzelem)

A Flying Corps tipikusan az a játék, amiért érdemes benyúlni a zsebünkbe. Nem akarom nagyon túlragozni a dolgot, így egyszerűen szólva: Ez egy baromi jó program!!!

Del

PC GURU

95%

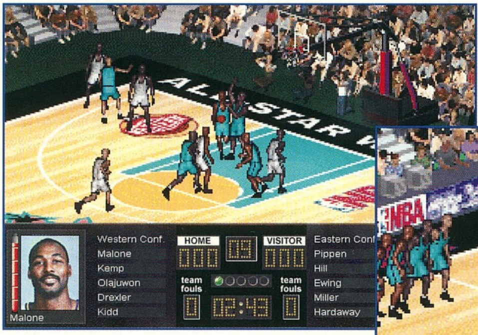
Egyszerűen szuper, de szigorúan csak profiknak!

NBA Full Courts Press

MICROSOFT
2xCD, 486DX2-66, Win '95, SVGA, 8MB RAM, 30MB HD, MOUSE
Ismertebb hangkártyák
Modemen és hálózatban játszható

A Microsoft is elkezdett mozgolódni játéktéren. Ennek egyik eredménye a most bemutatott NBA Full Courts Press. A játék Win 95 alatt fut, ahogyan azt a Microsoft gondozásában megjelent játékoktól már megszokhattuk. A szintén e számban tesztelt NBA Live '97-tel ellentétben ez egy sokkal szokásosabb utakat járó program, mely majdnem minden téren megnyilvánul.

A játék a ma szokásos kameraözönnel ellentétben csak egy nézőpontot kínál, a már megszokott izometrikus 3D nézetet. Innen jól átlátható a játék, és a sebességgel sincsen gond, hiszen sima scrollozást csinál csak a program. A játékosok mozgását a készítők állítása szerint a konkurens programhoz hasonlóan valódi NBA játékosok mozgásáról mintázták, motion capture technikával, de a figurák rajzoltak,



illetve rendereltek, ami eléggé meglepő benyomást tesz a gyanútlan szemlélődőre. A mozdulatok a programban így is elég élethűek, de közel sem olyan széles tárházból válogat a program, mint az NBA '97 live esetében – itt jelenik meg az említett sprite vs. memória problematika. Egy idő után sorra ismétlődnek az egyes mozdulatok. A közönség megjelenítése ezek után értelemszerűen digitalizált figurák tömege. A grafika elsőre nagyon fejbevágja az embert, főleg ha már korábban játszott az NBA '97 Live-val, de hosszabb távon azért már nem olyan zavaró ez a kissé szintetikus megjelenítés, mindenesetre a játék egy közvetítés hangulatát nem adja vissza. A játékosok irányítása elég kellemes és korrekt, ki lehet alakítani tervszerű passzjátékot.

A játék hangjáról szívesen írtam volna, de ez eddig az egyetlen program, mely nem tudta inicializálni a Gravis Ultrasound PNP hangkártyát Win95 alatt. Az intro alatt még van hang, de utána meghal. Mindenesetre elvileg egy profi kommentátor kíséri folyamatosan szöveggel a pályán történt eseményeket, és persze hangeffektek özöne is megszólal játék közben. Elég érdekes, hogy amíg a Microsoft Soccer-ben meg tudták normálisan csinálni a hangot, addig itt nem. Felrakja békésen a DirectX-et és mégis kifagy a hang. Ki érti ezt? Én nem.

Az NBA Full Courts Press szintén mind a 29 idei csapat, játékosadatait tartalmazza, és a teljes bajnokság illetve rájátszás végigjátszható benne. A menük elegánsak, igényes kivitelűek, és jól áttekinthetőek.

A játék nagy erőssége a taktikai rész kidolgozottsága: 100 ténylegesen használt formáció közül válogathatunk. A képernyő aljára bekapcsolható egy kijelző, melyen az eredmény mellett a játékra vonatkozó egyéb fontosabb adatok is elolvashatók, mint pl. a játékosok fáradtságát jelző csík, a képük, és a legfontosabb statisztikák. Ez az egyszerű változtatás sok taktikai lehetőséggel bővíti ki a játékot, és ez hosszútávon elég fontos lehet. Egy kicsit az az érzésem, hogy a játék készítésekor a cél a tökéletes sportszimuláció elkészítése volt, és a grafika milyenségét kicsit mellékesnek tartották – ez pedig ma már nem megy el.

Összességében az NBA Full Courts Press egy igényes kosárlabdaszimuláció, mely kellemes szórakozást nyújthat, de jelentősen elmarad grafikailag, és egyúttal hangulatában is az NBA Live 97-től, így ha valaki választani akar, annak az utóbbi ajánlható inkább.

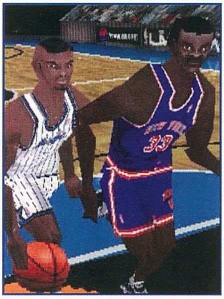
Charlie

PC GURU
81%
Profi kosárlabda-szimuláció, kissé idejétmúlt grafikával

NBA Live '97

A legújabb a legjobb?

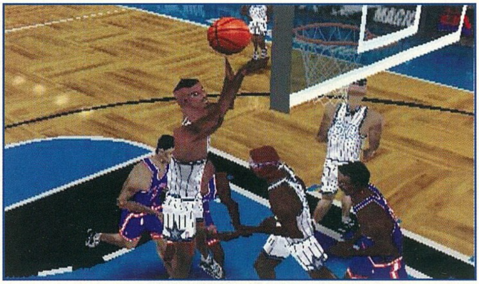
ELECTRONIC ARTS
2xCD, P75 Mhz,
MS-DOS 5.0, Win '95,
SVGA,
16MB RAM, 30MB HD,
MOUSE
Ismertebb hangkártyák



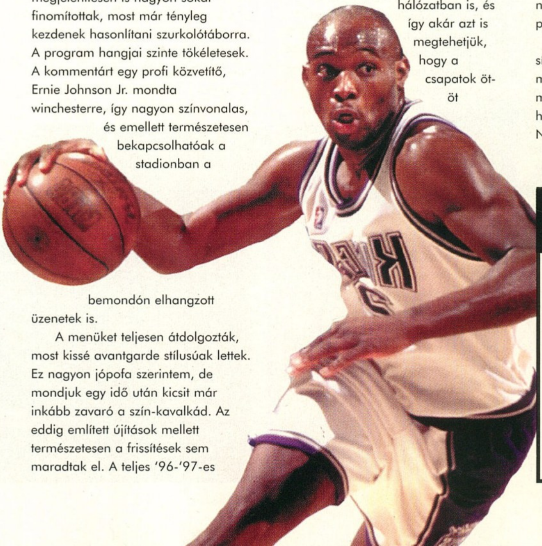
Az NBA Live sorozat is elérkezett harmadik részéhez. Az NBA Live '95 egy elég kellemes kosárlabda volt végre PC-n a korábbi elég gyenge kísérletek után. Ezek után mindenki nagy várakozással tekintett az NBA Live '96-ra, mely kollégáihoz hasonlóan a 3D kurzus jegyében lett átdolgozva – sajnos. Egyértelmű bukásnak számított, az aránytalan pálya és játékosok, az irányíthatatlan játék és a kismillionyi, de totál átláthatatlan kameranézet miatt. Az NBA sorozat készítőinek volt mit kijavítania, és ezt meg is tették többnyire.

Az NBA '97-ben is az ez évi EA divatkreáció, a poligonos, textúrázott 3D megjelenítés dominál. A játékosok mozgását motion capture technikával tették szinte teljesen élethűvé. Rengetegféle mozdulatot vettek így fel, és az új technika rugalmassága miatt ezek mind be is kerülhettek a programba (amíg sprite-okkal oldották meg mindezt, addig elég jelentős memória-korlátokkal kellett szembenézzenek). Egyszerűen fantasztikus amit a képernyőn látunk- zsákolások, lefordulások, 3pontosok, minden ami egy valódi NBA meccsen elképzelhető. A játékot sokkal összetettebbé tették azzal, hogy egy gombnyomással a taktikai menükhöz juthatunk, és így már van kedve az embernek a cserékkel, taktikával és egyéb nyalánkságokkal foglalkoznia. Egyébként rengeteg támadó és védő figura közül választhatjuk ki az esedékes meccsen is használtakat, melyek között játék közben választhatunk (a váltást természetesen bízhatjuk a gépre is).

A pálya arányos, és a játékosok sebessége sem olyan eszeveszett gyors, így már elég jól játszható a játék – lehet passzolgatni, végre nem egy nagy káosz van a képernyőn. A kamerák jól követik az eseményeket, nem mozognak túl sokat. Nagyon szimpatikus volt nekem közülük az, amelyik az alapvonaltól mutatta a pályát, de szinte mindegyikből jól játszható a program. A közönség megjelenítésén is nagyon sokat finomítottak, most már tényleg kezdenek hasonlítani szurkolótáborra. A program hangjai szinte tökéletesek. A kommentárt egy profi közvetítő, Ernie Johnson Jr. mondta winchesterre, így nagyon színvonalas, és emellett természetesen bekapcsolhatóak a stadionban a bemondón elhangzott üzenetek is.



A menüket teljesen átdolgozták, most kissé avantgarde stílusúak lettek. Ez nagyon jópofa szerintem, de mondjuk egy idő után kicsit már inkább zavaró a szín-kavalkád. Az eddig említett újítások mellett természetesen a frissítések sem maradtak el. A teljes '96-'97-es szezon bekerült a programba, mind a 29 NBA csapattal. A liga 400 játékosáról vezet a program nyilvántartást, de akár mi is csinálhatunk saját játékost, ha ez a perverziónk. A csapatok játékosállományát alaposan felforgathatjuk, ha játékosokat cserélünk, illetve ha elküldünk egyeseket a klubtól. A program játszható modemen keresztül és hálózatban is, és így akár azt is megtehetjük, hogy a csapatok öt-öt játékosát más és más ember irányítja. A játékból egy dolgot még mindig hiányolok, a játék közben még most sem mutatják a játékosok fáradását. Ha ezzel is tudna korrektül számolni az ember, az nagyon sok pluszt jelentene. Egyszerűen az eredménykijelzőhöz hasonló kis konzolt kellene megjeleníteni, pl. az egyik sarokban (egyszerűen nem értem ezt a fontos apróságot miért nem tudja az EA beépíteni a programba).



Összességében az előbb említett sírás ellenére az NBA Live '97 magasan a legjobb kosárlabdajáték, melyet már nem sok választ el attól, hogy az ember összekeverje egy élő NBA közvetítéssel.

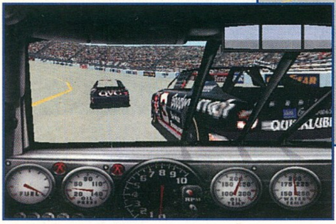
Charlie

PC GURU
90%
Végre egy igazán jó kosárlabda-játék PC-n

Nascar Racing 2

Fogócska 290 km/h-s sebességgel

SIERRA
2xCD, 486DX2-66, MS-DOS 5.0, SVGA, 16MB RAM, 30MB HD, MOUSE
Ismertebb hangkártyák



Nemrég olvashattátok a cikkemet a CD GURU-ban a Nascar Racing 2 demo változatáról, és tessék, már itt is van a teljes változat. Azt szerintem már ezer helyen olvashattátok, hogy a Nascar anno mennyi díjat nyert és hogy szakmai körökben is elismerően nyilatkoztak a minőségéről, élethűségéről. Nos, nyugodtan állíthatom, hogy a Nascar 2 méltó a "2"-es számra, mert jelentősen javult a játék az első részhez képest. Ehhez természetesen az is hozzájárul, hogy felismerve az első rész tökéletességét, a Nascar Szövetség támogatást nyújtott a második rész elkészítésénél. Ennek egyenes következménye, hogy a csapatnevek, pályanevek, autómárkák, játékosok... mind-mind valósak. Persze nem csak itt érezhető a Nascar Szövetség támogatása...

SZIMULÁCIÓ

A Nascar Szövetség támogatásával fejeztem be, és azzal is kezdem. Sokat javult a szimuláció. A pitben könnyebb lett az autó beállítása – maga a módszer. Ez nem azt jelenti, hogy bárki össze tud dobni egy olyan autót amivel bárhol nyerni lehet, hanem csak annyit, hogy egyszerűbb lett a beállítások elvégzése. Sőt szebb is. Nagyon tetszik a kézírás a papíron.

Nagyon fontos újítás a szimuláció során, hogy kétféle módban lehet játszani a játékot, "Simulation" és "Arcade" módban. Az elsőben az igazi élethű szimuláción van a hangsúly, melynek során tényleg minden tudást össze kell ahhoz szedni, hogy sikeresnek mondhassa el magát a pilóta a játékban. Az utóbbiban, az "Arcade" módban a lényeg a játékon van. Aki csak azért ül le, hogy száguldhasson egyet, az ezt a módot válassza. Itt alapállapotban nem törik a saját autónk, nem tudjuk besütni a motort (túlpörgetni)... Sok minden úgy lett beállítva, hogy a játszhatóság dominháljon.

A harmadik nagyon fontos újítás az, hogy a csapatfőnök egyfolytában kapcsolatban van velünk rádión keresztül. Tájékoztat minket a körülöttünk folyó dolgokról (hol van ellenfél, mennyire jön, esetleg baleset történt...), instrukciókat ad arra nézve, hogy hol menjünk az autóval (külső íven, belső íven...), figyeli az autó állapotát és figyelmeztet ha például kifogyóban van a benzinünk... Ez nagyon de nagyon feldobja a játékot. Azt már említeni sem akarom, hogy fel lehet ismerni a csapatfőnök lelki állapotát abból, ahogy beszél velünk. "Ok, jó...a belső íven menjél.... Vigyázz, balhátul nagyon jönnek!". Sorozatos hibák után nem ritka a „Nem tudom honnan szedtünk téged össze!", sőt amikor szembefordultam a versennyel majd 180 mérföld/óra sebességgel beleszáguldottam a tömegbe, ezután pedig a felvezető autóba, akkor joggal hallottam, hogy "Ezt most miért csináltad te barom!!!".

A legutolsó újítás amiről szólni akarok az a "Driving Assistance", vagyis a vezetés korrigálás. Ha úgy gondoljuk akkor bekapcsolhatjuk a vezetés-, sebesség- és fékezés korrigálást.

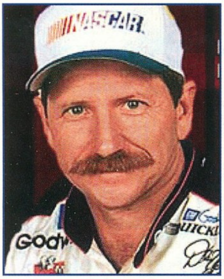
A vezetés korrigálás természetesen nem azt jelenti, hogy a gép helyettünk megnyeri a versenyt. Ez annyit jelent, hogy pl. kanyar előtt helyes ívre irányít a gép, és ha ez sem elég, akkor a kanyarban is segít a helyes íven maradni.

A sebesség korrigálás mindig a megfelelő sebességre gyorsítja vagy lassítja az autót.

A fékezés korrigálás bekapcsolásával kanyarok előtt időben (!) elkezdi lefékezni az autót a megfelelő sebességre.

GRAFIKA

Már az első Nascar jeleskedett grafikailag. Tényleg igazán részletesen ki volt dolgozva és még ilyen feltételek mellett is szépen futott SVGA-ban 12 MB RAM-mal, 484DX4/120-on. Mivel változnak az idők, kicsit itt ugyan feljebb került a mérce, de ezért nyújtanak is valamit a Papyrus-os fiúk. Most SVGA-ban



(maximális részletességben) Pentium 100-on 16 MB RAM-mal élvezhetjük a játékot, míg VGA-ban 486DX2/66 és szintén 16 MB Ram a konfiguráció.

Szóval, mint mondottam volt, egy kicsit magasabbak az igények de ezért jóval (!) többet is kapunk. Kezdjük az autókkal. Jobb színezés, csomó felirat (a gumikon is), látványosabb törések (büszkén mondhatom el, hogy sikerült egy ellenfél autójának teljes hátulját leszabnom, csak a váznyúlvány és egy-két merevítés maradt neki hátul). Maga a pálya kidolgozása ugyanolyan profi mint az egyben volt, csak már van egy-két plusz apróság is, ami a készítők figyelmességét dicséri. Pl. a versenyautó szállító kamionok, lakóautók a gyepen... És nem csak úgy simán ott vannak, frankón ki vannak dolgozva (a kamionokon a csapatnév, szponzorok...)... és ez mind ott van P100-on, szuper sebességgel. Hát igen, ők tudnak programozni. RÁADÁSUL DOS ALÁ!!!

Pozitív fejlemény, hogy az autók festése is bekerült a főprogramba, vagyis nem kell kilépnünk a programból ahhoz, hogy tetszés szerint átfesthessük az autóinkat. Ez a festegetés is sokat fejlődött. Szinte egy teljes 256 színes rajzolóprogram lett beépítve. Többféle betű, több ábra... Tényleg nagyon profi és aprólékos festéseket lehet készíteni.

A játék menüi a már megszokott profi munkát tükrözik. Szépek, egyértelműek és még ezek is visszaadják a Nascar versenyek hangulatát.

MULTIPLAYER

Hál' Istennek ezt a játékot is lehet többen játszani. Modemen keresztül ketten, míg hálózatban nyolcan mehetnek ölre egymás ellen a győzelem megszerzéséért.

NASCAR

Lehetséges, hogy nálunk ez a játék nem olyan sikeres, mint mondjuk az USA-ban. Ez talán megérthető, hisz ez a fajta versenyzés bizonyos értelemben mellőzi az olyan gyors és látványos formákat amiket esetleg egy Forma 1-es versenyen vagy egy Rally versenyen láthatunk. Sokan nem is gondolnák, hogy ez a látszólag unalmas, monoton verseny ugyanolyan embert próbáló, mint a korábban említett versenyek. Többnyire 2-3 km-es ovális pályák, 5-6000 cm3-es 750-850 LE-s monstrumok, nem ritkán 280-290 km/h-s tempóval száguldoznak. Igazi türelem- és idegjáték. Egy Forma 1-es pilótának – nem jut eszembe a neve, de ha valakit érdekel szívesen utánanézek – egyszer volt alkalma egy ilyen Nascar autót kipróbálni és egy próbakör után azt mondta, hogy fejet hajt a Nascar pilóták előtt, mert ilyen autókkal 280-akat autózni nem kis dolog.

Míg általában mindenhol elől-hátul "szimmetrikus" beállításokat alkalmaznak, addig ez a Nascarban az ovális, döntött pályák miatt ez nem életképes. Itt a jobb és a bal oldal van másképp állítva, ami a

kanyarokban nagy sebességet tesz lehetővé, míg az egyenesekben egy rossz mozdulat megpördüléshez vezethet.

VAGYIS...

Vagyis a Nascar Racing 2 egy fantasztikus szimulátor, ami most már az "Arcade" opció beépítésével a száguldásra vágyóknak is örömet okozhat. A Papyrus szuper programozói csapata tökéletes munkát végzett, és csatlakoztak azokhoz a kevesekhez, akik megmutatták, hogy P100-ra is lehet tökéletes SVGA programot készíteni (ráadásul DOS alá) – míg másoknak ez néha P133-ra sem sikerül. A grafikája tényleg szuper és a programozók figyelmességéből adódóan vannak olyan apróságok, amik a hozzám hasonló embereknek különösen elnyeri a tetszését. Én mindenképpen azt mondom – írom –, hogy meg kell nézni ezt a programot és akinek ez a fajta versenyzés nem tetszik maximum nem veszi többet elő, de legalább látja, hogy kell kinézni egy Nascar programnak 1997-ben.

Go speedracer, go

Mr.T.

PC GURU

89%

Fantasztikus szimulátor, ami most már a kevésbé megszállottaknak is élvezetet nyújt

Battlemage

Magic the Gathering

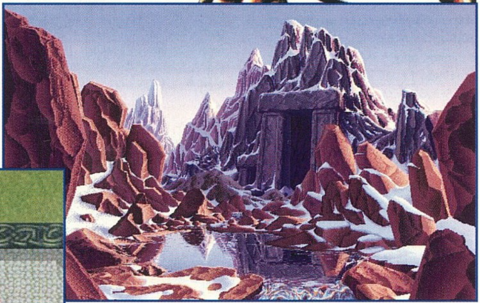
ACCLAIM
2xCD, P90, Win '95, SVGA, 16MB RAM, 40MB HD, MOUSE
Ismertebb hangkártyák

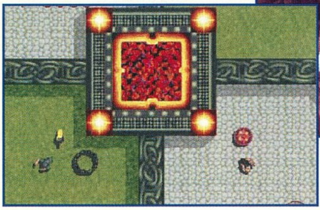
MEGGYŐZLEK VAGY LEGYŐZLEK...

Úgy tűnik a számítógépes játékok piacán eljött a Magic: The Gathering ideje. Csaknem egy időben két program is napvilágot lát a Magic égisze alatt. A MicroProse egy konzervatívabb, a konkrét kártyajátékhoz jobban ragaszkodó játékot fejlesztett ki, míg az Acclaim kevésbé ragaszkodott ezekhez a szabályokhoz, inkább megalkotott egy olyan rendkívül sajátos programot, melyet nem lehet egyetlen kategóriába sem besorolni. A Battlemage-ben a leghangsúlyosabb elem stratégiai, de emellett szerepelnek még a kártya-, a kaland- és a szerepjátékok típusjegyei is.

A játékot két módban játszhatod; duel vagy campaign. A Duel mód „egyszerű", real-time (!) kihívásokat kínál legfeljebb négy játékos számára, harminc különféle csatamezőn. A Campaign módban már részben körökre osztott játékmenetet találsz, s igazán betekintést nyerhetsz a Magic sajátos világába. Ráadásul a készítők ígérete szerint nincs két egyforma játék!

A játék történetét Rahel, az egyik Serra Angel meséli el. Dominaria legendás földjén azonban oly sok faj és kultúra virágzik, hogy szinte lehetetlen róla teljes áttekintést nyújtani. Azért természetesen szó esik a kártyajáték azon kiegészítő szettjeinek (Legends, Antiquities, Dark, Fallen Empires, Ice Age, Alliances, Homelands) történeti hátteréről, melyek befolyásolták a jelenlegi helyzet kialakulását. Mindez érdekes adalékul szolgálhat a kártyajátékosok számára is.



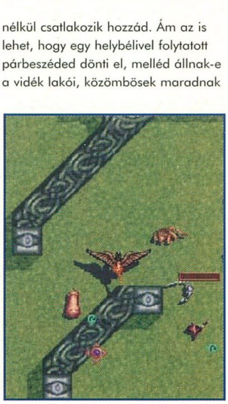


A Battlemage idején Corondor kontinensén hat hatalmas mágus vívja harcát a hatalomért. Pontosabban szólva hárman (a Hódítók) arra törekednek, hogy megszerezzék maguknak a manában gazdag területeket, míg a másik három varázsló (a Védők) igyekszik azokat és az ott élőket megvédeni. A hódítók: Tevesh Szat, Leshrac és Geyadrone. A védők: Jared Carthalion, Kristina of the Woods és Sandruu. Rajtad áll, kinek a szerepében és oldalán látsz neki a küzdelmeknek! Az egyes mágusokról minden tudnivalót megtalálsz a töménytelen adatmennyiség között.

Minden kártyázó számára furcsa lesz, hogy a Battlemage real-time. Ez abszolút nem illeszkedik a Magic-hez, hiszen a kártyajáték szabályaiban pont ez a jó, hogy mindennek megvan a maga helye és ideje, nem a gyorsaság számít. Ennek ellensúlyozására a program készítői ügyes trükköt eszeltek ki. Először is minden varázsló egyszerre csak egy spell-re tud összpontosítani. A különféle varázslatok létrehozása pedig eltérő időt vesz igénybe. A nagy és erős spellek természetesen többet. Mivel mindig elhangzik milyen varázslat jön hamarosan létre (pontosabban minek kezd neki éppen valamelyik varázsló), és az nem hat azonnal, hanem csupán „elindul", a feléd hömpölygő spell ad időt a reakcióra. Így sem a védőkör, sem a Counterspell nem veszíti értelmét. Ugyan a programban bent maradtak a bajnokságokról már kitiltott, túlságosan erős varázslatok, de ezeket igyekeztek ellensúlyozni, pl. azok létrehozásának idejével.

A Campaign mód körökre osztott, bár a csaták itt is real-time folynak. Egy körben csak egyszer támadhatsz (azaz megpróbálhatsz új területet szerezni). Információt azonban korlátlan mennyiségben kérhetsz. Amikor hódításod célpontjaként egy közömbös területet szemelsz ki, meglehet minden gond nélkül csatlakozik hozzád. Ám az is lehet, hogy egy helybélivel folytatott párbeszéded dönti el, melléd állnak-e a vidék lakói, közömbösek maradnak

> *„Ha egy sárkány már megkergetett, egy gyík is megrettenthet."*
>
> *Suq'Ata*



irántad, vagy akár ellened is fordulhatnak. Ez részben a Te addig elért erőd és hatalmad függvénye is. Még az ellenséges varázsló területének kiszemelése sem eredményez feltétlenül harcot! Ebben az esetben is előfordulhat, hogy egy ott lakóval folytatott eredményes csevely után a terület melléd áll! (???) Ha már itt tartunk, a párbeszédekkel kapcsolatban hasznos tudnivaló az is, hogy ezeket a rendelkezésedre álló pénzmennyiség is befolyásolja.

Bizonyos lehetőségek egy adott területen meg sem jelennek számodra, ha nincs adott tael mennyiség a birtokodban. Azt sem haszontalan tudnod, hogy van vesztenivalód! Ha elszúrod, bizony veszíthetsz is spelljeidből. Ezért igyekezz a választott karakter bőrébe bújni és az ő eszével gondolkodni, s reagálni az adott szituációban!

Minden körben átvariálhatod a paklidat, beépítve újonnan szerzett varázslataidat és manaforrásaidat is. Jó ha tudod, hogy minden varázsló legfeljebb hét különböző típusú lényt kontrollálhat a csatamezőn, és ezekből fajtánként maximum négyet. Ugyanez a számlimit a paklik összeállításakor is érvényes: egy varázslatból maximum négy lehet benne.

Maga a csata real-time. Itt nincs húzás, körönkénti egy területlap limit, stb. Ezért eleinte az egész kicsit kaotikusnak tűnik. A laphúzás és dobás helyett, ha hét lap van a kezedben, akkor egy kis idő elteltével a hetedik helyett (villog) kapsz egy másik lapot. Manát adott időnként tehetsz le és a felhasználható mennyiség a varázslatok után időről időre feltöltődik. A spell-ek színtelen komponenseit, amire bármilyen színű manát felhasználhatsz, magadnak kell kijelölnöd. A legfontosabb, hogy nagyon oda kell figyelni a hangokra (hallod milyen spell jött létre, vagy hogy valaki aktiválta valamelyik lényének a képességét, stb.)! Lényeid nem képesek azonnal támadni, megidézésük után egy kis ideig pihennek (summoning sickness). Ha túlestek ezen az átmeneti időszakon, kijelölheted támadásuk irányát. Ez megint elég furcsa lesz a kártyások számára, de mivel a támadó lényt blokkolhatod az általad választott kreatúrával, a dolog végül is egész jól megoldható és működik. A legproblémásabb talán a lények speciális képességeinek aktiválása. Sűrűbb helyzetekben ennek kissé körülményes kivitelezése gondot okozhat (vagy csak én vagyok lassú). Ha a kreatúra túlélte a támadást, akkor rövid pihenő után ismét támadni indul, ha nem kap más utasítást, illetve ha nem semmisült meg az eredetileg kijelölt célpont. Ha ellenfeled életpontjait sikerül 0-ra vagy az alá leverned, nyertél.

„Az emberek kinevették dárdáimat – egyszer.”
Telim'Tor

ÉRTÉKELÉS

A program egyik legnagyobb hibája, hogy akik nem ismerik a Magic-et, bizony komoly gondban lesznek. A varázslatokat ugyanis tudnod kell képről, névről azonosítani. Mivel mindez durván kétszázhúsz spell száraz memorizálását jelenti, nem hiszem hogy nagy élmény lesz. E nélkül viszont nem lehet játszani.

A másik negatívum, hogy látod az ellenfeled kezében lévő lapokat. Kicsit megváltoztatja az ember stratégiáját, ha látja hogy ellenfele Meekstone-t, vagy Red Elemental Blast-ot tartogat a kezében! Különben is, látni az ellenfél kártyáit nem buli. Remélem a végleges verzióban ez megváltozik vagy opcionálisan kikapcsolható lesz!

A Battlemage grafikája gyönyörű, bár pont a csataképernyőt valahogy nem sikerült jól összehozni. A felülnézetből látszó mini-egységek és a felismerhetetlen tárgyak olykor lehangolóak. A hangulat azonban kétségtelenül páratlan. Az tagadhatatlan, hogy az Acclaim lenyűgöző atmoszférát teremtett Corondor kalandozói számára és ez részben feledtet minden furcsaságot, hiányosságot és bizarr motívumot.

Lily

PC GURU

85%

Sajátos ötvözet: stratégia, kártya-, kaland- és szerepjáték egyben.

Sherlock Holmes
The Case of the Rose Tatoo

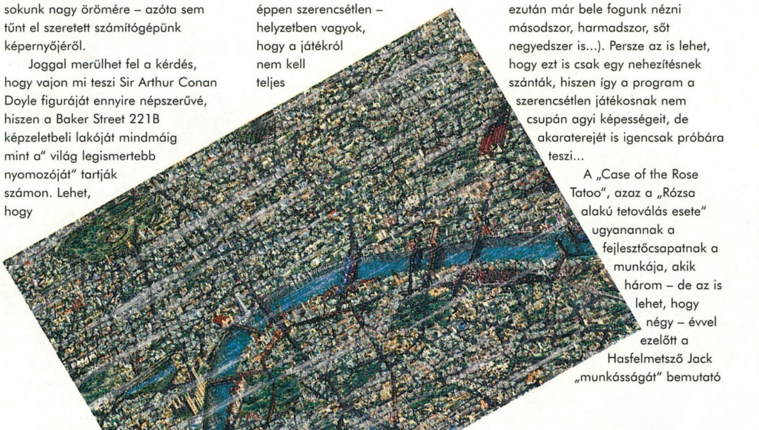
ELECTRONIC ARTS
CD, 486DX2-66, MS-DOS 5.0 (vagy Win '95), SVGA, 8MB (16MB) RAM, 30MB HD, MOUSE Ismertebb hangkártyák

Ha jól emlékszem, Sherlock Holmes első számítógépes reinkarnációjával kábé 12 éves koromban találkoztam, a jó öreg Spectrumon. Amolyan igazi szöveges kalandjátékról volt szó, ahol egy-egy pár vonalból álló kép kivételével aligha találkozhattunk grafikával. Ettől eltekintve a program határozottan nehéz volt (legalábbis emlékeim szerint igencsak küzdöttem vele), és ezen még az idővel beszerzett kétszáz oldalas gépkönyv sem segített sokat. Ez volt az első olyan kalandjáték, ahol az események alakulását az időhöz kötötték, azaz a „puzzle makes puzzle" szisztéma helyett, a megfelelő időben a megfelelő helyen kellett lennünk, ha nem akartunk lemaradni valamiről. Szerencsére ez a rendszer nem bizonyult túl időtállónak, annál inkább maga Sherlock Holmes, aki – sokunk nagy örömére – azóta sem tűnt el szeretett számítógépünk képernyőjéről.

Joggal merülhet fel a kérdés, hogy vajon mi teszi Sir Arthur Conan Doyle figuráját ennyire népszerűvé, hiszen a Baker Street 221B képzeletbeli lakóját mindmáig mint a" világ legismertebb nyomozóját" tartják számon. Lehet, hogy

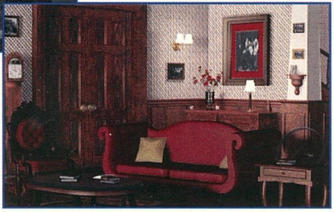
briliáns logikája, vagy esetleg különc, mégis lenyűgöző stílusa, de az is meglehet, hogy egyszerűen csak a Viktoriánus Anglia enyhén borongós és egyedi hangulata emelte őt misztikus magasságokba. Valószínűleg mindenki számára más és más tulajdonsága teszi Sherlock Holmes-ot a kedvencévé, így ezen a kérdésen nem is érdemes túl sokat rágódni. Egyet azonban nyugodtan leszögezhetünk: Ő a Legjobb! (Talán csak Colombo hadnagy tudná megszorítani...)

Ismét abban a szerencsés – vagy éppen szerencsétlen – helyzetben vagyok, hogy a játékról nem kell teljes végigjátszást írnom, hiszen a fiúk az Electronic Arts-nál voltak olyan „jók és előzékenyek", hogy a programhoz egyből egy végigjátszást is mellékeltek. Nem tudom, hogy ez miért jó, hiszen köztudott, hogy ha már ott van az asztalon egy végigjátszás, akkor bizony igen nehéz megállni, hogy bele ne nézzünk. Ha pedig egyszer már belenéztünk, akkor annak a játéknak lőttek (ugyanis ezután már bele fogunk nézni másodszor, harmadszor, sőt negyedszer is...). Persze az is lehet, hogy ezt is csak egy nehezítésnek szánták, hiszen így a program a szerencsétlen játékosnak nem csupán agyi képességeit, de akaraterejét is igencsak próbára teszi...



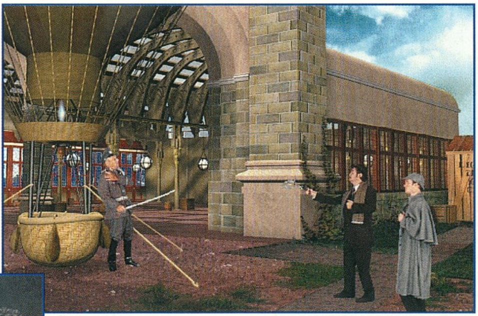
A „Case of the Rose Tatoo", azaz a „Rózsa alakú tetoválás esete" ugyanannak a fejlesztőcsapatnak a munkája, akik három – de az is lehet, hogy négy – évvel ezelőtt a Hasfelmetsző Jack „munkásságát" bemutató Sherlock Holmes kalandot készítette. A folytatás felépítése ennek megfelelően megszólalásig hasonlít az első részre, talán csak az irányításban fedezhetünk fel néhány eltérést. Ezekről az eltérésekről azonban csak később lesz szó, elsőként nézzük, hogy miről is van szó tulajdonképpen.

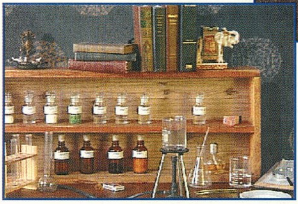
Az események London egyik előkelő klubjában, a Diogenes-ben bekövetkezett furcsa robbanással kezdődnek. A robbanás



következtében többen életüket vesztik, és a szerencsésebb áldozatok között szerepel Mycroft Holmes, Sherlock testvére is. Mint később kiderül, a robbanás nem a véletlen műve volt – habár a rendőrség határozottan ezt állítja –, de mivel Mycroft nincs abban az állapotban, hogy válaszolni tudna a feltett kérdésekre, a mi feladatunk lesz a tettesek és az indítékok felderítése. A történet előrehaladtával aztán újabb gyilkosságok is történnek látszólag összefüggés nélkül, de mint ahogy azt már az egyéb Sherlock Holmes kalandokból megismerhettük, a dolgok szép lassan összeállnak egy nagy egésszé. Természetesen az események hátterében jelen esetben sem mindössze pitiáner bűnözők egyszerű mindennapos bűntényei állnak – habár kétség kívül ezek is a történet részét képezik –, hanem egy hatalmas „országhatárok nélküli" összeesküvés, mely ismét a Brit Birodalom sorsát és biztonságát veszélyezteti.

Egy mondatban összefoglalva, a játék grafikája lenyűgöző. A hátterek valószínűleg fényképek és kézzel rajzolt alkotások érdekes összekapcsolásából születtek, de nem zárom ki azt a lehetőséget sem, hogy helyenként valamilyen 3D programot is segítségül hívtak a nagyszerű minőségű képek elkészítéséhez. Vannak helyszínek, amelyek egyértelműen rajzoltak, mások egyértelműen fényképek, így azt lehet mondani, hogy a játékban az összes





jelenleg rendelkezésre álló technika képviselteti magát.

A szereplők mind digitalizáltak, és habár sokak véleménye szerint „nagyon elütnek a háttértől", szerintem ez abszolút nem zavaró. Az animációs fázisok nem csupán a mozgásra korlátozódnak, hiszen hőseink mindent megcsinálnak amit mondunk nekik. Különösen mókás, ahogy Sherlock barátunk egy-egy gyilkosság helyszínét megvizsgálja (mindent megszagol és megnyal, többnyire guggolva vagy hasalva...). Ebből a felépítésből következik, hogy mozibetétekre nincs is szükség, és az igazat megvallva jelen esetben nem is hiányoznak. Apróság, de nagyon tetszett, hogy mielőtt bármelyik helyszínre megérkeznénk, a program megmutatja az adott környék korabeli – vagy majdnem korabeli – fényképét, ezzel is nagyot dobva a játék hangulatán. A grafika tehát jeles.

A játék zenéje és a különböző hangeffektek kellemesek, de véleményem szerint egy-két kivételtől eltekintve semmi különlegesre nem érdemes számítani. Igazából se nem emeli, se nem rontja a játék hangulatát, ráadásul ha érteni akarjuk a beszédet, amúgy is kénytelenek leszünk lehalkítani. Márpedig a beszédet ugyebár nem árt megérteni...

Szerencsére – hangsúlyozom: szerencsére – be lehet kapcsolni a feliratozást, ellenkező esetben bizony helyenként igencsak gondban lennénk. No nem, természetesen nem Holmes vagy Watson doktor mondókájával lennének problémáink, hanem az egyszerűbb emberek – mint például egy temzei hajós vagy egy közrendőr – szaftos, szlengektől hemzsegő tájszólásával, netalántán a külföldiek félreismerhetetlen akcentusával. A program ez a fele úgyszólván tökéletes, híven tükrözi ugyanis az akkoriban rendkívül élesen fennálló társadalmi különbségeket. Az éremnek persze két oldala van, és így a tehetősebb réteg tagjai olyan gyönyörűen és választékosan beszélnek, hogy már pusztán hallgatni is élmény! Ez a rész is jeles tehát, bár a teljes igazsághoz az is hozzátartozik, hogy a dolgok megértéséhez bizony igen magas szintű angol nyelvismeret szükségeltetik (A Gabriel Knight 2 szövegének nehézsége kismiska ehhez képest...)!

Az előző részben megismert ikonok (open, talk, take stb.) eltűntek, helyettük egy teljesen újszerű – véleményem szerint meglehetősen szerencsétlen – irányításrendszer került a programba. Nem mondom, idővel ezt is meg lehet szokni, de a GK2-höz vagy a Broken Sword-hoz hasonló remekműveken elkényelmesedett játékosoknak egy kicsit furcsa lesz ez a megoldás.

A „Case of the Rose Tatoo" véleményem szerint sok szempontból egyértelműen a legjobbak közé sorolható. Hogy csak a legfontosabbakat említsem, gyönyörű a grafikája, remek a hangulata, és a története is kellőképpen érdekes és változatos. A nyelvezete azonban borzasztó nehéz, ami haladó angolosok számára pozitívum, a többség számára viszont negatívum. Ezt azonban fel lehet fogni egy extra kihívásnak is, és így mindjárt más színben tűnik fel a dolog...

A türelmes játékosok jelen esetben előnyben vannak, hiszen hosszú órákat lehet eltölteni csupán a programban fellelhető tárgyakról kapott infok olvasgatásával. Még az utolsó ajtókilincsről is féloldalas szöveget kapunk, beleértve hogy ki „ajándékozta" az ajtónak, és hogy mikor pucolták meg utoljára. Apró negatívum, hogy ezeket a szövegeket a CD „szűkös" tárolókapacitása miatt a program nem mondja el, így aki nem szeret olvasgatni, az mindezt nem fogja túlságosan értékelni.

Az olvasásra pedig sajnos nagyon is szükség van, hiszen helyenként egy-egy mondatok közé beszőtt megjegyzés segít megtalálni bizonyos tárgyakat. Általában az ilyen problémák, tehát a figyelmetlenség miatt lehet igen keményen elakadni a programban.

A játék hosszát – és a gyilkosságok számát – tekintve nem lehet okunk panaszra, így Mocsy szavaival élve a Case of the Rose Tatoo „nem kétnapos kalandjáték". Azok akik szeretik a kort, és megfelelő nyelvismerettel rendelkeznek, borzasztóan fogják élvezni ezt a játékot, aki viszont nem tud kellőképpen angolul, az még az írott szövegekkel is gondban lesz! Egy-egy körmondat hallatán bizony helyenként igencsak leesett az állunk Kilivel, mondván „te jó ég, ezt így is lehet mondani???". Érdemes elgondolkodni azon, hogy talán mégsem véletlenül adják ki Sir Arthur Conan Doyle regényeit az eredeti verzió mellett egyszerűsített formában is. Csak miheztartás végett: a „Case of the Rose Tatoo" nem ez utóbbi csoportba tartozik...

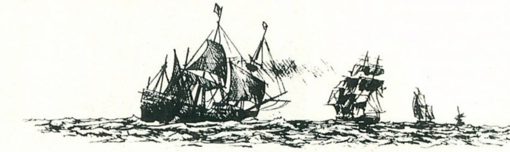
Del

PC GURU

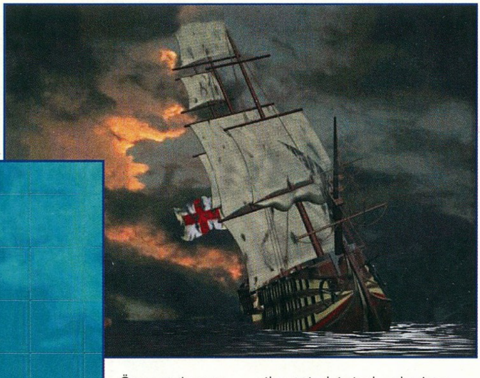
89%

Gyönyörű, élvezetes, de nagyon kell hozzá tudni angolul!

Admiral: Sea Battles



MEGAMEDIA
2xCD, 486DX2-66, Win '95, SVGA, 8MB RAM, 25MB HD, MOUSE
Ismertebb hangkártyák



A nagy tengeri csatákat ígérő programok mindig is nagy vonzerőt jelentettek a számítógépes programokért rajongók népes táborának. Ez is egy olyan élmény, amiből a valós életben kimaradunk, nem igaz?! A kalózok és a vén tengeri rókák világa pedig igencsak meg tudja mozgatni az ember fantáziáját. Ráadásul az ilyen típusú program viszonylag ritka, és nagy feladat előtt áll, ha megpróbál a csúcsra törni. A Megamedia által kiadott Admiral Sea Battles megjelenítés szintén lenyűgöző, de sajnos a stratégiai rész már kevésbé magával ragadó, pedig első látásra egész biztatónak tűnik.

Hogy megtudd mégis mit tehetsz és hogyan, legegyszerűbb ha elindítasz egy küldetést. Összesen tizennyolc misszió található a három átfogó küldetésben. Kezdj neki! Mint láthatod, a játék tulajdonképpen egy hatalmas, kétdimenziós térképen zajlik. Ezen irányíthatod hajóidat, használhatod kikötőidet és erődjeidet. Összesen tizenegy hajótípust találsz a játékban. Minden egyes kiválasztott egységed képe alatt öt meghatározó értéket találsz. Ezek mutatják a hajó „életerejét", mozgékonyságát, tűzerejét, a fedélzeten tartózkodó legénység erejét és a tengeri kalandok során szerzett tapasztalatok értékét. Az ikonok segítségével irányíthatod hajóidat. Minden ikon mellett egy zöld illetve vörös led jelzi, hogy az adott utasítás a választott egység esetében használható-e.

A legfelső ikon a hajó mozgatására ad utasítást (M). Legfőképpen a hajótípustól függ milyen távolságot tud az adott egység megtenni, de emellett még befolyásolja a mobilitást a hajó helyzete és az aktuális időjárás is.

Ez alatt a tüzelés opció található (F). Tüzelni csak a hajók és az erődök tudnak. A tűzerő és annak hatótávolsága függ attól, mi adja le a lövéseket és hogy ő maga milyen kondícióban van. Persze az erő még nem minden, célba is illik találni. Ez a tapasztalati érték, a célzó és a célpont távolságának, valamint a célpont méretének a függvénye. A hajók tüzet nyithatnak ellenséges hajókra, kikötőkre és erődökre is. A célpontot a célkereszttel kell kijelölnöd. Az egyes hajók körönként csak egy célpontra tüzelhetnek.

A board gomb (B) a közvetlen közelben tartózkodó hajó megszállására ad parancsot. Az ellenséges hajó megszállásának feltétele, hogy a két egység azonos négyzeten álljon. Ha ez a feltétel teljesül, nem jelenti azt, hogy az akció biztosan sikeres lesz. Az eredményes átszállás függ a legénység számától és a tapasztalati szinttől mindkét oldal viszonylatában. Ha sikerült átvenned a másik hajó irányítását, akkor az átáll a Te flottád oldalára. Ellenkező esetben jelentős veszteségeid is lehetnek. Fontos! Ha egy hajó közvetlen támadást kísérel meg, abban a körben már nem mozoghat vagy támadhat.

A next (N) ikon értelemszerűen a következő egységre vált. No comment.

A repair segítségével (R) végezhetsz javításokat hajóidon, kikötőiden és erődjeiden. Ha valamit javítasz, az abban a körben semmi mást nem tehet, illetve ha már valami más akciót aktiváltál abban a körben, akkor sajnos az objektum ez alkalommal nem javítható. A javítások természetesen pénzbe kerülnek. A hajóknak ilyenkor a kikötőd dokkjában kell állniuk, míg az erőd javításához szükséges, hogy néhány hajód a közvetlen közelben tartózkodjon. A kikötők képesek magukat feltétel nélkül javítani.

A building (U) ikon pedig lehetővé teszi az építkezéseket. Ezek lehetséges helyeit a térképen mindig

jelölik.
Hajóiddal építhetsz kikötőket és erődöket, kikötőidben pedig hajókat. Némelyik építkezéshez több hajó is szükséges, hogy a közvetlen közelben tartózkodjon. Ezek mást nem tehetnek, amíg az építkezés be nem fejeződött. Ha pedig a kikötőben építesz hajókat, akkor legyen számukra a környéken megfelelő hely.

A játék körökre osztott, az END gombbal adhatod át a lépést az ellenfélnek.

Persze azért a helyzet ennyire nem egyszerű. Van itt még néhány dolog. A hajózáshoz ugyebár szorosan kapcsolódik az időjárás megfigyelése. Tulajdonképpen körönként érdemes megnézni, mit jósol a meteorológia a következő napra (Alt+W). A nagyobb viharok kikerülése ugyanis súlyos veszteségektől kímélhet meg. A nagyobb hajókat amúgy is rizikós a sekély vizek közelébe irányítani, de ha az időjárás rosszra fordul, az egyenesen végzetes lehet. A könnyebb, kisebb hajók mozgásánál ezzel szemben még előnyt is jelenthet a kedvező idő.

Amikor a gép ellen játszol, az első dolgod a flottád megalkotása lesz. Itt kiválaszthatod milyen típusú hajókkal indulsz, hogy teljesítsd feladatodat. Természetesen minden hajónak megvannak az előnyei és hátrányai, valamint a saját funkciója. A nehezebb hajók általában alkalmasabbak az erődök elleni hatékony támadásra. Némelyik hajó például lomha mozgású, de ezt ellensúlyozza, hogy távolabbra tud lőni (galleon). A kisebb hajók minden szempontból gyengébbek, viszont olcsóbbak, mozgékonyabbak és a sekélyebb vizekben is boldogulnak. A pontosabb részleteket, finomságokat majd kifigyeled magad, és persze segít a kézikönyv is.

TIPPEK

A legfontosabb, hogy próbálj a legminimálisabb veszteségek árán nyerni (tudom, könnyű azt mondani) és minél nagyobb összeget átgörgetni a következő pályára. Ha lehet a megnyerés előtt (ezt biztos érezni fogod) mindig javítsd meg a hajóidat, hogy épen vidd át őket a következő küldetésbe. Ez azért is fontos, mert ahogy telik-múlik az idő, ellenfeled rohamain kívül egyre erősebb kalóztámadásokra is fel kell készülnöd.

Mindig tüzelj arra az ellenséges hajóra, amit meg akarsz szállni. Így nem érhetnek kellemetlen meglepetések.

A legtöbb pályán a nyerő stratégia részét képezheti megsemmisítő támadást intézni az ellenfél transzport útvonalaira.

Igyekezz teljesíteni a küldetésekért járó bónusz feltételeit is, illetve próbálj meg minél több credit-et szerezni.

Az eddig leírtakból biztosan kiderül, hogy a szabályok végtelenül egyszerűek. Nincs más dolgod mint előre törni, építeni, fejleszteni, ha lehet rombolni, más hajókat elfoglalni és mindezzel lehetőleg behozhatatlan fölénybe kerülni. A játszhatóság teljesen korrekt, azt hiszem sem a kezdők sem pedig a profik nem találnak benne kivetnivalót. A küldetések nehézségi szintjének beállítása már kissé rapszodikusnak tűnik, abszolút nem követi a program által megszabott sorrendet. Ez kissé furcsa, és elég lehangoló momentum. A kevésbé kitartó játékosokat már az elején ki fogja szűrni.

Az értékeléshez természetesen az is hozzátartozik, hogy a játék grafikája gyönyörű; a térkép, a hajók és az igényesen elkészített betét-animációk is kellemesek (bár egy idő után unalmasak). A hanghatásokra nem lehet panasz, de a zene számomra valami katasztrófális élmény volt. Saját audio CD hallgatására azonban csak azoknak lesz lehetőségük, akik a full install-t választották (ez azonban több mint ötszáz mega helyet foglal a winchesteren).

Lily

PC GURU

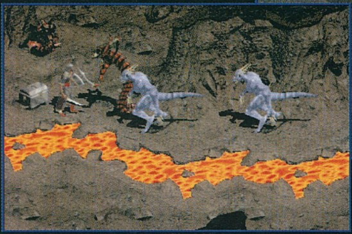
62%

Gyönyörű, de egyébként semmi különös, sajnos.

Diablo

Bújj, bújj ördög!!

BLIZZARD
4xCD, P60,
Win '95, SVGA,
8MB RAM, 5MB HD,
MOUSE
Ismertebb hangkártyák
Interneten, hálózatban játszható



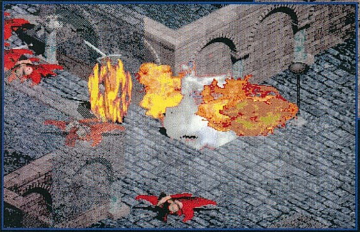
Számítógépes pályafutásom alatt a szerepjátékok meghatározó helyet töltöttek be. Talán nem is kezdtem volna el írni, ha nincsenek RPG-k. (Sokak szerint kár volt!) Az utóbbi évek azonban nem kényeztették el ezen műfaj rajongóit. A Krondor megjelenése óta nem jött ki igazán jó RPG. Érdemes elgondolkozni azon, hogy miért is van ez így. Egy RPG-t hosszú hónapokig el lehet húzni és addig ugyebár nem vesznek a tisztelt vásárlók más játékot. Jobban szeretnek a kiadó cégek piacra dobni egy sima és könnyen játszható akciót, mivel az könnyű szórakozást igényel. Tulajdonképpen megértem ezt a nézőpontot is, de azért szeretném, ha feltámadna az RPG-s világ is. A Blizzard cég programozói úgy gondolták, hogy képesek lennének két sikeres műfajt ötvözni és megalkották az akció-szerepjátékot. Itt aztán boldog lehet az aki a gyors egérnyomkodásra indul be, de az sem marad hoppon, aki inkább a karakterfejlesztést részesíti előnyben.

Így született meg tehát a Diablo. Néhányszor már hírt adtunk a megjelenéséről, de mindezidáig kacsának bizonyultak az információink. Nem kapkodták el a dolgot a fiúk (vagy lányok), a lényeg azonban az, hogy a Diabl egy k... (kimondottan) jó játék lett. Pedig nem igazán vagyok oda az akciókért, de ezt bátran merem mindenkinek ajánlani. Az unalomig elcsépelt Doom stílusú 3D labirintus helyett most inkább visszatértek a gyökerekhez. Ugye emlékszik még mindenki a Cadaver-re? Nos, az ott megismert 3D izometrikus nézőpontot alkalmazták a programozók. Kicsit aggódtam mikor a tudomásomra jutott, hogy CSAK Win95 alá fogják elkészíteni a játékot, de a félelmeim alaptalannak bizonyultak. Ismét bebizonyította egy cég, hogy lehet normális dolgot is csinálni azzal a szerencsétlen oprendszerrel. Aki eddig még nem telepítette fel, az bátran nekiláthat, a Diablo megér ennyit.

ELŐZMÉNYEK

Az angyalok és a démonok között évszázadok óta dúló harc csillapodni látszott. Ezt a csendet használta ki két alördög, hogy erejüket egyesítve megdöntse a három főördök hatalmát. Az örökös hadakozásban legyengült főurak nem voltak képesek visszaverni az egyesített pokollégiókat. Hatalmas mészárlás után fogságba estek. Mivel megsemmisíteni nem tudták őket, a halandók birodalmába lettek száműzve. Itt sem folytathatták bűneiket tétlenül, mivel egy titkos szekta az angyalok segítségével

bebörtönözte őket. A legfiatalabb testvért, Diablo-t egy elhagyatott katedrális katakombájában rejtették el. Az évszázadok múlásával azonban gyengült az őrzők figyelme. Egy akaratgyenge főpap, LAZArius, Diablo befolyása alá került. Hogy bűneit tovább tetézze ellopta a király egyetlen gyermekét, majd feláldozta a fődémonnak. Az rögtön átvette az uralmat a test felett, majd elkezdte azt átalakítani. Gonosz lények tömkelegével népesítette be a katakombák járatait és várt...



ÁLTALÁNOSSÁGOK

A Diablo egyik legnagyobb erénye, hogy nem akar többnek látszani, mint ami valójában. Nem akar a Wizardry sorozat babérjaira pályázni (nem is tudna), egyszerűen

csak szórakoztatni akar. Ez a feladat viszont elég jól sikerült neki. Sokat lehetett hallani arról, hogy a Diablo nem is lesz akkora durranás, mivel generálja a dungeonokat. Bevallom őszintén egy kicsit én is aggódtam, de felesleges volt. Igazán élvezetes így, hogy nem mindig ugyanazon az útvonalon kell menni.

Három karakter közül választhatunk az induláskor. Nem igazán akarok tanácsokat adni (de fogok), mindenki a vérmérséklete szerinti karaktert fogja választani. A harcos inkább a bunyót szereti, nála nem kell aggódnunk, hogy lever néhány nyamvadt csontváz. A zsivány a távolsági fegyverek specialistája. Nem jön azonban zavarba, ha ki kell véletlenül nyitni mások ládáját. Egészen speciális képessége, hogy még a csapdával ellátott ládák nagy részét is képes biztonságosan kinyitni. Az utolsó kaszt a varázsló (persze én is egy ilyennel indultam). Elég nehéz vele az elején, de nehezen tudom elképzelni, hogy valaki leveri a játék végén Diablo-t karddal.

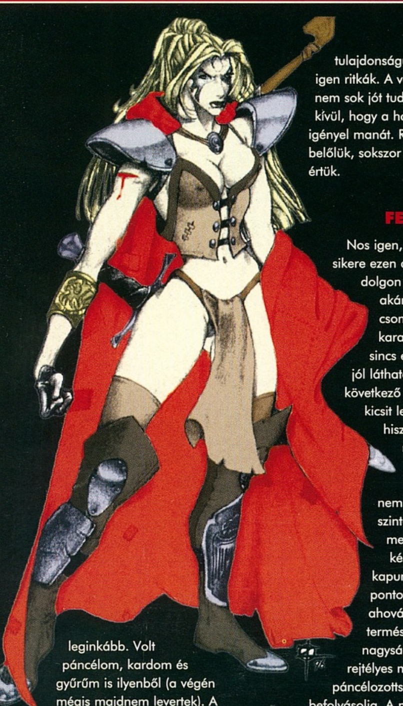
A karakter kiválasztása után nincs is semmiféle más dolgunk. A városból indulunk, ahol rajtunk kívül már csak néhányan maradtak.

SZEREPLŐK

Nem árt, ha egy kicsit megismerkedünk ezekkel a karakterekkel. Az egyik legfontosabb ember a faluban a kovács. Nála tudunk mezei és mágikus páncélokat és fegyvereket bevásárolni. Az elhasználódott cuccokat külön juttatás mellett még meg is tudja javítani. A dungeon-ban begyűjtött cuccokat nála tudjuk eladni, bár jó ha a negyedét megkapjuk a normál árnak. Pepin a gyógyító az egyik legnépszerűbb ember a városban. Ezt annak köszönheti, hogy ingyen meggyógyít mindenféle sérülést. Ne habozzunk visszajönni, ha odalent összekaszabolnak. Az öreg bölcshöz kell fordulnunk, ha olyan tárgyat találunk, amiről fogalmunk sincs, hogy micsoda. 100 aranyért azonosít mindenféle varázstárgyat. Ne feledjük, hogy egy beazonosított varázstárgyért jóval többet kapunk a kovácsnál. Adria (nem a tenger, hanem a boszorkány) a mágikus ketyerék tudora. Nála vehetünk varázsitalokat és tekercseket. A tekercsekről nem tudjuk megtanulni a varázslatokat, csak használhatjuk őket. Spell-t csak könyvből lehet megtanulni. Ha már tudjuk azt a bizonyos varázslatot akkor sem érdemes eldobni a könyvet, mivel ha még egyszer elolvassuk, akkor növekszik eggyel a varázslatunk szintje. Ez pedig azt jelenti, hogy kevesebb mana kell a használatához és nagyobb is lesz a hatásfoka. Lehetőségünk van ezenkívül még a varázsbotok használatára is. Ezekben meghatározott számú töltet áll rendelkezésünkre. Amennyiben ezek kifogytak, Adria a megfelelő árért képes feltölteni. Ha igazán nagy erejű (és persze drága) varázscuccra fáj a fogunk akkor itt az ideje, hogy felkeressük Wirt-et, a féllábú ifjoncot. Nála lehet kapni a legmenőbb varázsfegyvereket és páncélokat. A fogadós és a pincérlány nem sok vizet zavarnak, néha azonban elég jó infókat tudnak mondani az aktuális feladatokkal kapcsolatban.

FELSZERELÉSEK

A szerepjátékokban oly divatos cuccok nagy része megtalálható itt. A fegyverek közül érdemes megemlíteni a kardokat, mivel azok az egyik legmenőbbek. Fehér színnel jelölik a mezei tárgyakat, kékkel a mágikusakat és arany színűvel a különlegeseket. Érdemes az aranyakat begyűjteni, mivel nálam azok váltak be a

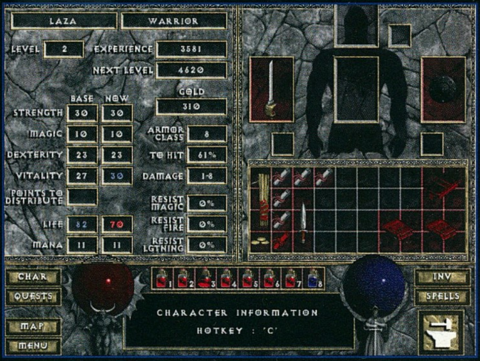


leginkább. Volt páncélom, kardom és gyűrűm is ilyenből (a végén mégis majdnem levertek). A buzogányokat nem igazán használtam, bár néha jókat lehetett csapni a csontvázakra. Pajzsot is csak a játék vége felé kezdtem el használni, mikor találtam egy holdpajzsot, mely az összes tulajdonságomat felvitte hattal. Két darab gyűrűt és egy darab nyakéket is viselhet az emberük. Néha bizony csak álltam a tükör előtt és próbálgattam az ékszereket, melyiket is vegyem fel. A páncélok közül is a mágikus képességekkel megáldottakat preferáljuk. Lesz majd egy olyan küldetés, melyben a jutalom egy pompás mellvért lesz. Külön öröm volt, hogy amikor felöltöttem, a karakteremen is megváltozott a páncél. Jó dolog, hogy az ilyen apróságokra is odafigyeltek.

Nem írtam még a varázsitalokról és tekercsekről. A hagyományos gyógyító löttyök kezdetben remekül megteszik. Amikor már felmegy a mana- és életpontunk 100 fölé, akkor már érdemesebb a nagyhatású italokat fogyasztani. Ezek maximumra állítják vissza pontjaink számát. A játék vége felé már lesznek olyan potion-ok, melyek permanensen megnövelik valamely tulajdonságunkat. Ezek azonban igen ritkák. A varázstekercsekről nem sok jót tudnék elmondani azon kívül, hogy a használatuk nem igényel manát. Rengeteget találunk belőlük, sokszor le sem hajoltam értük.

FEJLŐDÉS

Nos igen, minden szerepjáték sikere ezen az egy aprónak tűnő dolgon áll vagy bukik. Lehet akármilyen gusztusos a csomagolás, ha nem jó a karakterfejlődés. Itt szó sincs erről. A karakterlapon jól látható mikor is várható a következő szintlépés. Ezzel egy kicsit lehet is taktikázni, hiszen szintugráskor maximumra töltődik a mana- és az életpontunk. Tehát nem célszerű közvetlenül szintugrás előtt kiinni a megmaradt gyógyító készletünket. Ilyenkor kapunk ajándékba öt pontot, amit oda osztunk ahová akarunk. Az erő természetesen a sebzés nagyságát és valamiféle rejtélyes módon a páncélozottságunk mértékét befolyásolja. A mágia határozza meg a varázspontjaink számát, minden pont a mágiához kettővel növeli a manapontok számát. Magas ügyesség esetén megnövekszik az esélyünk, hogy eltaláljunk valakit. A vitalitás nagysága határozza meg az életpontjaink számát. Nem árt ezekre az értékekre odafigyelni, hiszen komoly hátrányunk származhat abból, hogyha elhanyagoljuk valamelyiket.



AZ ELLENFELEK

Kevés olyan szerepjáték van, ahol ennyiféle és ilyen kidolgozottságú szörnyet képesek voltak belezsúfolni. Kezdetben persze csak amolyan bemelegítő ellenfeleket raktak be, de az alsóbb szinteken már igen komoly rondaságokkal is összeakadhatunk. Meglepő módon ezek a Lények igen intelligensen viselkednek. Egyes típusok csak csapatosan mernek támadni, ha egyedül maradnak megfutamodnak. Az ellenük való harc egyik legfontosabb eleme, hogy kitaláljuk, milyen fegyver, illetve spell hatásos is ellenük. Remek ötletnek tartom, hogy ha felfedezünk egy ismeretlen fajt, akkor kezdetben nem sokat tudunk róla. Abban az esetben, ha megölünk belőlük néhányat, akkor már kiírja a gép (mivel megismertük őket), hogy körülbelül mekkora az életpontuk és milyen varázslattípus ellen védettek. Vannak persze olyan lények melyek teljesen immunisak a mágiára, őket egyszerűen karddal kell agyonvernünk.

A VARÁZSLATOK

Ismét egy olyan pont, melyen már nagyon sok program elcsúszott. Egyetlen apró negatívumként csak azt tudom mondani, itt sem kell kihasználni az összes varázslatunkat. Én igazából csak a tűzlabdát és a villámot alkalmaztam a támadók közül. Ezeket fejlesszük fel jó

alaposan, a többi nem érdekes. Egyetlen dolog van a szerepjátékokban, amit mindig is utáltam, a mászkálás. Emlékszem milyen unalmas is, amikor a dungeon negyedik szintjéről kellett felmásznom a felszínre, hogy feltölthessem a készleteimet. Úgy tűnik, hogy a Diablo tervezőibe szorult annyi szív, hogy megkímélték a játékosokat ettől. A Toown Portal varázslattal egy pillanat (no meg amíg tölt a gép) alatt feljuthatunk a felszínre és vissza.

A kapu csak egy retúr utazásra alkalmas. Ezzel a módszerrel rengeteg időt takaríthatunk meg. Sok más varázslat létezik még, de igazából nem kell őket használnunk.

A KÜLDETÉSEK

Repesett a szívem a küldetések változatossága miatt. A demoból már mindenki ismerheti a butcher-féle missziót, ahol is azt a szerencsétlen mészárost kell hidegre tennünk. Ezen kívül még forrást is kell tisztítanunk,

elfeledett kincseket találhatunk meg, nehezen tudnék a feladatok végére érni. Mindegyik karakter más típusú küldetéseket kap, tehát lehet, hogy egy zsivány nem is találkozik azzal a főszörnnyel, aki nekem annyi gondot okozott. A küldetések végén általában kapunk valamiféle jutalmat vagy extra varázstárgyat.

TIPPEK

- Az arannyal jelzett szörnyek általában valamiféle vezetők. Őket sokkal nehezebb lesz ártalmatlanná tennünk, mint a többieket.

- Ha bemegyünk egy zárt ajtón, akkor mindig lőjünk be egy nyilat vagy villámot, hogy a bentiek ne érezzék már olyan jól magukat.

- A méregköpő szörnyek friss tetemein ne ácsorogjunk, mivel sebeznek.

Most pedig következzen, hogy is csináltam ki Diablo-t. Nem volt piskóta mondhatom. Először is szerezzünk be nyolc darab potion of full rejuvanition-t. Ez a sárga lötyi maximumra állítja mind az életpontjainkat, mind a varázspontjainkat. Pakoljuk őket az övünkbe, hogy az 1-8-ig terjedő számokkal könnyedén tudjuk őket használni. Mikor kinyitottuk a Diablo-t fogvatartó falakat, ne rohanjunk be egyből. Osonjunk a négy sarok mellett úgy, hogy be tudjunk lőni. Használjunk fireball-t (ne keverjük össze a firebolt-tal). Lőjünk ki annyi ellenfelet, amennyit csak tudunk, úgy hogy közben ne vegyen észre Diablo. Ha meglát akkor töltsük vissza. Erre a trükkre azért van szükség, mert elég lesz egyedül vele végeznünk, semmi szükség arra, hogy az a rengeteg lovag és varázstudó is ott lihegjen a nyakunkba. Amint megszabadultunk a díszkíséréttől, támadjuk meg a démont. A nyolc gyógyító kütyünek elégnek kell lenni, ha nem, akkor a hátizsákban még tárolhatunk néhányat, csak onnan sokkal nehezebb lesz előkotorni, mint az övünkből.

A Diablo egy nagyon régóta meglevő hiányt pótol. Szükség volt már egy ilyen populáris RPG-re, aminek hatására remélhetőleg egyre többen kezdenek neki valamelyik régebbi szerepjáték labirintusainak. Kicsit korai ugyan kijelenteni, de a Diablo biztosan ott lesz az év első három RPG-je között. Talán csak a több éve késő Lands of Lore 2 fogja felülmúlni, bár én nem lepődnék meg azon, ha még idén sem jelenne meg. Bátran kezdjen hozzá minden kezdő és profi, mert nagyszerűen fognak vele szórakozni. Ennél többet meg azt hiszem nem is akarták elérni a készítők. A program befejezéséből nekem nagyon úgy tűnt, hogy nem akarták teljesen lezárni a témát. Előfordulhat, hogy hamarosan új küldetések fognak megjelenni? Egy biztos, én végigcsinálom őket!

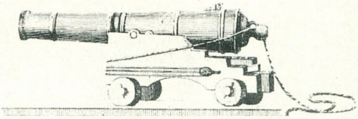
Mocsy

PC GURU

94%

Pokoli!!!

Age of Sail

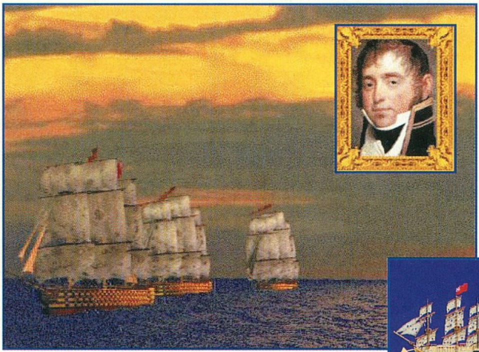


A vitorlákat szétlövik ugye?

EMPIRE
2xCD, 486DX-33, Win 3.1 vagy Win '95, SVGA, 8MB RAM, 20MB HD, MOUSE Ismertebb hangkártyák

Az AOS-sel folytatott ismerkedésem nem valami fényesen kezdődött, egy rövid ismerkedő játék után a program semmiképpen nem volt hajlandó elindulni. Már teljes elkeseredésemben a full installtól kezdve (330 mega!) mindent kipróbáltam. Rövid 1 hetes szenvedés után jött a megváltó gondolat, kapcsoljuk ki a csoda oprendszer (WIN95) alatt a hangkártyát. És lőn, elindult ismét a csoda. Nem tudom, hogy az SB16 nem számít standard hangkártyának, vagy a WIN95 művelte ezt velem, bár én inkább az utóbbira szavaznék.

Szó mi szó, mindenesetre nem biztos, hogy megérte a nagy szenvedést a játék, hiszen megmondom őszintén, sokkal többet vártam tőle. Az Age of Sail meglepő módon nem egy teljes stratégiai és kalandozós történetet kínál nekünk, hanem a játék cselekményét pusztán lekorlátozták a gép által generált, illetve beépített csaták lebonyolítására. Ez kapásból nem nagyon tetszett, hiszen jó-jó lehet lövöldözni, de azért egy kicsit többet lehetne várni egy hasonló kategóriájú programtól.



Egyébként ez még nem is lenne baj, azonban már az eddigiekből lehet sejteni, hogy nem lesz túl bonyolult a dolog, igazából egy pillanat alatt el lehet igazodni a játékban, kissé hiányzik belőle a felfedezés izgalma, ami jellemzi egy játék megismerését.

A játékban kétféle módon indulhatunk el (leszámítva a modemes játékot), vagy egy sima csatát kérünk vagy pedig campaign rendszerben szeretnénk végiglövöldözni a képernyőt. Mindkét esetben ugyanoda jutunk, megjelenik a képernyőn a nyílt víztükör és a csatának megfelelő mennyiségű forgolódó vitorlás. Nézzük talán sorban a legfontosabb dolgokat.

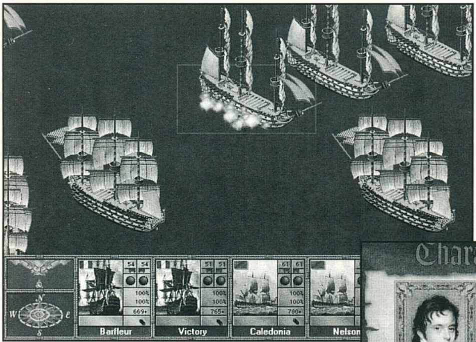
AZ IRÁNYÍTÁS

Számomra ez volt a legérthetetlenebb dolog az egész játékban. Az rendben van, hogy néhány művelet időbe kerül a matrózoknak, azonban emlékeimben úgy él, hogy egy hajó (pláne hátszéllel) akkor és annyit fordul amekkorát akar (akár 180°-ot is). Ehhez képest nagyon érdekes a program megoldása, hogy csak 90°-os fordulásra tudjuk kijelölni az egységet, és ami még ennél is bosszantóbb, hogy egy teljesen befolyásolhatatlan rendszer szerint következik be az irányváltás. Nem tudom ezt hogyan gondolták a tervezők, de nagyon idegesítő,

hogyha rosszul jön ki a lépés, akkor csak 1-2 perccel azután tudunk fordulni, hogy az ellenfelünk ezt megtette.

A VITORLÁZAT

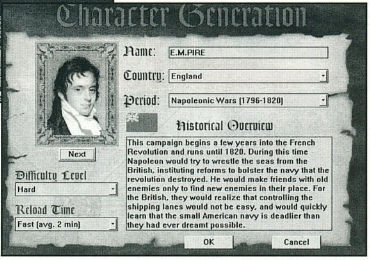
Itt is ugyanaz a helyzet, csak egy bizonyos idő után alakul át a vitorlázatunk (teljes, harci és vitorla nélküli), de itt legalább egy kis ikon



jelzi az átalakítást, másrészt pedig ez tényleg érthető.

A HARC

A hajónk mindkét oldalán helyezkednek el ágyúk, melyekkel tudunk sortüzet zúdítani az ellenfelünkre. Több típusú lövedéket is használhatunk, melyek mind hatótávolságban, mind a kifejtett hatásukban különböznek. Lövésünket a jobb egérgomb lenyomásával kezdeményezhetjük az ellenséges hajón, persze csak ha benne van az ágyúk hatókörzetében. Nem árt figyelni erre a manőverezésnél, de nagy segítséget nyújthat a bekapcsolható kis ikon, mely megmutatja a lőhető területet. Ha a Fire-At-Will jelzőt bekapcsoltuk, akkor a gép automatikusan elsüti az ágyúkat, ha megfelelő pozícióban van a hajónk az ágyúk újratöltődése után. A lőszerek cseréjét a program mindig a lövés után végzi el, kivéve ha megszakítjuk a töltési folyamatot. Ha közel érünk a hajóhoz, akkor lehetőségünk van megcsáklyázni, azonban ilyenkor vigyázzunk az ellenfél létszámára, ha biztosan győzni akarunk.



A TALÁLAT

Igazából a képernyőn történtekről csak a megjelenő Demage Report ad számot, hiszen egy-két recsegő hanghatáson kívül nem igazán utal semmi a történtekre. A lövedékünk a hajótestben, a vitorlázatban, az emberállományban és az ágyúk számában is kárt tehet.

A KÖTELÉKEK

Ha több hajót vagyunk kénytelenek irányítani, akkor sincs veszve minden, hiszen szinkronizálni tudjuk a hajók szinte minden tevékenységét, a lövéstől kezdve a sebességig. Ez azonban már igencsak nehézkes lesz, fel kell kötnünk a gatyamadzagot hozzá.

A LÖVEDÉKTÍPUSOK

Round Shot – sima lövedék, a leggyakrabban ezt kell használnunk, szerencsére hatalmas a lőtávolsága

Chain Shot – láncos lövedék, mely jellegéből adódóan nem olyan messzire képes elszállni, azonban kiválóan alkalmas a vitorlázat megtépázására

Grape Shot – inkább a közelharcban használatos lőszerfajta, nekem az emberállomány leküzdésében volt a legnagyobb segítségemre

Double Shot – nagyon lassan töltődő, viszont annál hatékonyabb lőszerfajta.

A SÉRÜLÉSEK

Számítsunk rá, hogy a sérülésekkel összhangban csökkenni fog a hajónk hatékonysága, ráadásul 20%-os hajótest alatt bekövetkezik a legrosszabb esemény, méghozzá az, hogy nem tudunk tovább menni, megállunk egyhelyben.

A SEBESSÉG

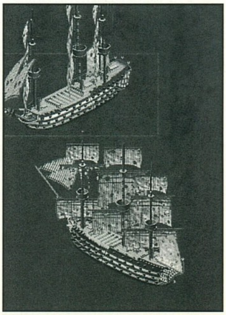
Ha nem vagyunk megelégedve a játék sebességével, akkor a menükben találunk némi segítséget ezzel kapcsolatban, azonban arra nagyon vigyázzunk, hogy minden felgyorsul ilyenkor, így egy pillanat alatt a nyakunkon lehet az ellenség egy jól irányított manőverrel.

TIPPEK

- mindenképpen kapcsoljuk be a lövési lehetőségeinket jelző BATMAN-hoz hasonló jelzőkét, mert nagyon kellemetlen lehet, ha elszámoljuk magunkat és akkor váltunk egy új fegyverre, amikor még kilométerekre vagyunk a másik hajótól.
- mindenfajta műveletet befolyásol az ember állományunk fejlettségi szintje. A program A-tól E betűig jelzi a minőséget, ahol is az A a legjobb.
- ha lehetőségünk van ne full, hanem harci vitorlázattal haladjunk a sérülések elkerülése végett.

Összegezve a fentebb elmondottakat úgy hiszem Ti is láthatjátok, hogy nem volt egy nagy durranás az Age of Sail. Szépen indult, aztán elfulladt valahol a közepe táján. Valószínűsítem, hogy két gép összekötésével, vagy éppenséggel modemes kapcsolat segítségével egy egész jó kis tengeri ütközetet lehet elővarázsolni, azonban engem, akit pedig érdekelni szokott a stratégia, nem igazán nyűgözött le a program. Szép is, jó is, de kevés.

Bear™



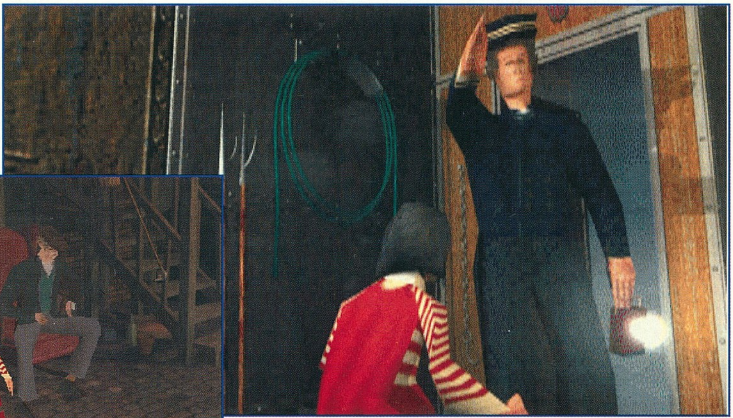
PC GURU

75%

A tengeri ütközetek hétköznapjai prózai feldolgozásban.

The City of Lost Children

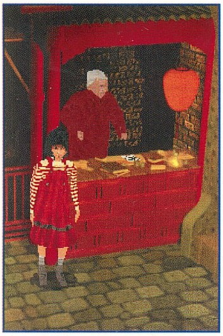
PSYGNOSIS
2xCD, Pentium 60, MS-DOS 5.0, SVGA, 8MB RAM, 30MB HD, MOUSE
Ismertebb hangkártyák



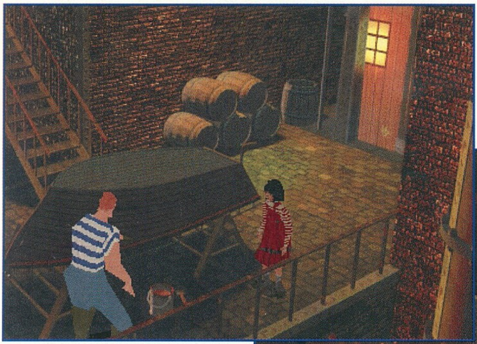
EGYEDÜL A SÖTÉTBEN 4

A francia programok sohasem a középszerűségeikről voltak híresek. Gondoljunk csak az Alone in the Dark sorozatra vagy pedig a Little Big Adventure-ra. Mindkét alkotás klasszikus lett a maga stílusában. Különösen a három Alone aratott osztatlan sikert. Ezen felbuzdulva elkezdődtek a 3D-s fejlesztések. Egy kis időnek azonban el kellett telnie ahhoz, hogy ezek a fejlesztések beérjenek. Az első fecskék közül való a City of lost children. Egy azonos című film alapján készült a játék, bár valahogy sikerült kihagynom annak idején. Hiába, a művészfilmek soha nem voltak az erősségeim. Első ránézésre lélegzetelállító a program. Gyönyörű szép a nagyfelbontású grafika, de azonban ennek a szépségnek ára van. Mostanában sokat heccelnek a szerkesztőségben azzal, hogy érdekes módon az utóbbi időben nem szidom a programot a lassúsága miatt. Ennek az az oka, hogy sikerült beszereznem egy elég izmos Pentium Félkört. A sebességgel tehát nem voltak gondjaim, egészen mostanáig. Ez a program azonban túl sok volt. Elég idegörlő volt a lassúsága, de a látvány kárpótolt mindenért. Be kell látnunk, hogy a 3D-s dolgokkal a PC nem képes segédeszközök nélkül megbirkózni. A szerkesztőségben egyre inkább erősödik az a felfogás, hogy a megváltást ezen a téren a 3DFX chip fogja meghozni. Éppen itt lesz már az ideje.

Ezután a rövid kis bevezető után térjünk rá a fontosabb dologra, magára a játékra. Tipikus gyűjtögetős kalandjáték, az átlagosnál rövidebb játékmenettel. Kevesebb, mint egy nap alatt végig lehet menni a fejtörőkön és akkor még meg sem izzad nagyon az ember. Kár, hogy mostanában minden játéktesztnél kénytelen vagyok ezt a sajnálatos tényt kiemelni. Úgy látszik, hogy mostanában nem divat a kemény fejtörő. Kár, mivel kevés olyan bolond akad, aki egynapi játék kedvéért kiad 10000 forintot. A legnehezebb rész a City-ben a tárgyak megtalálása volt. A készítők érezhették, hogy gond van a bonyolultsággal, éppen ezért lehetetlen helyekre dugták el a fontos tárgyakat. Ajánlatos minden sarokba bekukkantani, mivel előszeretettel



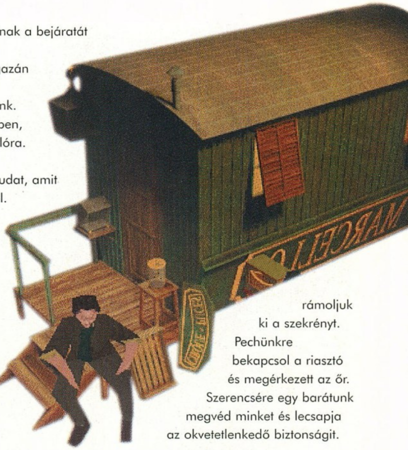
raktak oda cuccokat. A program teljesen billentyűzetvezérelt. Lehet benne futni, leguggolni, tárgyakat felvenni, letenni, megnézni mi is van a zsebünkben, beszélgethetünk, s ha valami van a kezünkben, akkor azzal különféle tevékenységeket végezhetünk. Az ismertebb billentyűket végigpróbálgatva, hamar rájöhetünk mi mire való. Sok gondot okozott az irányítás is. Ha nem pontosan álltunk egy tárgy elé, akkor nem mindig hajtotta végre a program



a kívánt cselekvést. Ez a tizedik próbálkozás után kicsit idegesítő volt már.

A program egy elég látványos introval kezdődik, ami megalapozza az hangulatot. Ez egy kicsit borongós, úgyhogy senki se számítson egy Discworld 2 jellegű felhőtlen szórakozásra. A programban Miette-et, egy aranyos kislányt irányítunk, akinek az a feladata, hogy kiszabadítsa a városka elrabolt gyerekeit. Kezdetben azonban az ő helyzete sem igazán irigylésre méltó. Egy gonosz sziámi ikerpár fennhatósága alá került, akik lopni küldik rendszeresen. Az első küldetésünk a pénztáros kalyibájának a kirámolása.

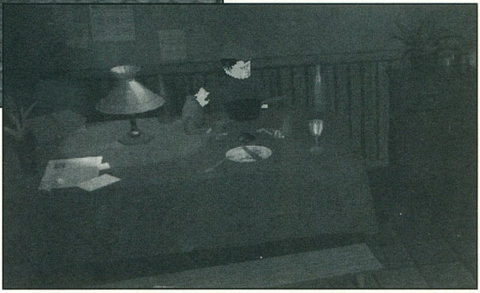
Az osztályteremből indulunk, ahol már csak mi vagyunk egyedül. Jobb lesz, ha gyorsan nekilátunk a feladat megoldásának, mivel különben bezárnak a pincébe. Persze ebben az esetben sem szabad kétségbeesnünk, hiszen van kijárat az alagsorból is. A tanárnők információjából kiderült, hogy a pénztáros kunyhójának az ajtaját egy kulcs nyitja, amit az udvaron bóbiskoló fickó ad át. Kérjük is el tőle, de a kosarát egyelőre ne piszkáljuk, mert nagy pofonnak leszünk kis gazdái. A kutya ólja mellett találhatunk néhány üres üveget, amit tegyünk is el a zsebünkbe. A bóbiskoló őr üresen nem fogadja el őket, de megjegyzi, hogy a teli palackokat szívesen megcsócsálná. A kutyával szemben a szemétben egy hatalmas velőcsont rejtőzködik, amit vétek lenne otthagyni. Egyelőre ne adjuk még oda a kutyának, túl jó lenne neki. Fedezzük fel a város további részeit is. A lépcsőfeljáró egyik beugrójában megtaláljuk a harmadik üres üveget, egy másikban pedig egy gyökérkefét.



A pénztáros szobájának a bejáratát egy komor őrszem vigyázza, aki nem igazán örül annak, hogy a közelben kolbászolunk. Kerüljük is el nagyívben, s rohanjunk le a mólóra. Itt az egyik bálán találhatunk egy vasrudat, amit sürgősen vegyünk fel. A világítótorony a célunk. Mivel messziről látszik, egy üzemzavar sokat segíthetne rajtunk. Dobjuk rá a fém rudat az elektromos szekrényre, aminek következtében az őr elhagyja a posztját. Nem árt gyorsan fedezékbe húzódnunk és lebújni a hordók mögé. Az őr eltakarodása után már nincs semmi akadálya, hogy bejussunk a kalyibába.

A pénzes szekrényt egy elektromos berendezés védte, ami mindig megráz, ha megérintjük. Még szerencse, hogy ha a pénztárgépet kinyitjuk, akkor pár másodpercre megszűnik az elektromos zár. A baj csak az, hogy pár másodperc után automatikusan visszazáródik a fiók. Ennek kiküszöbölésére ékeljük ki a gyökérkefével a pénztárgépet. Csináljunk egy kis világosságot, majd rámoljuk ki a szekrényt. Pechünkre bekapcsol a riasztó és megérkezett az őr. Szerencsére egy barátunk megvéd minket és lecsapja az okvetetlenkedő biztonságit.

Teljesítettük tehát az első feladatunkat. A tanárnők kapzsisága azonban nem ismer határokat. Alig fejeztük be az előző akciónkat, rögtön újabb portyára küldenek minket. Most az uzsorás páncélszekrényét kell kirámolnunk. Még annyi segítséget sem kapunk, mint az előző misszióban. Itt az ideje, hogy közelebbről is megvizsgáljuk az udvaron található kis kosárka tartalmát. Ehhez azonban meg kell szabadulnunk az őrtől. Két úton is eljuthatunk ide. Először is látogassuk meg az udvarról nyíló labort. Itt az egyik diáktársunk kotyvaszt valami

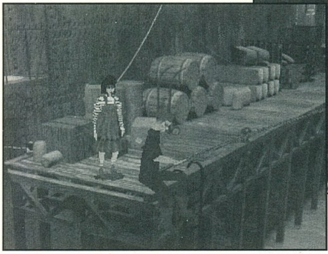


igen erős gyógyszert. Cseréljük el vele egy zacskó üveggolyóra. A potion-nal már el tudjuk altatni a fickót. (Aki bonyolultabban akarja megcsinálni a dolgot, az vegye fel a három kaját a konyhában, majd keresse meg a részeget a városban. Egy adag kajáért cserébe kapunk tőle egy üveg itókát. Három palack bortól pedig rendesen kiakad a pasi.) A kosárban találhatunk egy ajtókilincset és a darab kolbászt. Etessük meg a kutyát, majd az ajtókilinccsel menjünk be a lépcső tetején található szobába. Alapos vizsgálat után rátalálhatunk az udvaron lévő ajtó kulcsára. Ha eddig nem etettük volna meg a kutyát, akkor az ajtó kinyitása előtt feltétlenül tegyük meg, ellenkező esetben ugatásával felriasztja a korhelyt és életünk hátralevő részét rács mögött tölthetjük. A lépcső alján ismét egy smasszerba botlunk, aki hallani sem akar arról, hogy felmenjünk a lépcsőn. Pedig van egy olyan érzésünk, hogy a lépcső tetején van az uzsorás

szobája. Egyelőre azonban nem tudunk mit kezdeni vele, ezért nézzünk el a másik irányba. Itt találkozhatunk egy úrvezetővel, aki éppen a kocsi motorját szereli. Mellette a földön ott van egy fogó, de nagyon mérges lesz, ha megpróbáljuk elcsenni. Mivel azonban nekünk mindenféleképpen kell az a fránya fogó, próbálkozzunk akkor, ha éppen a motorházba hajol be. A fogóval már meg tudjuk lazítani a falon található kolompot. Az őrnek elég érzékeny a füle, ezért nagyon nem örül amikor a lépcső mellett elkezdünk éktelenül kolompolni. Nem is marad sokáig az őrhelyén. A szobában az asztalon találunk egy miniatűr széfmodellt, mely segítségével ki tudjuk nyitni a nagyot (mármint a páncélszekrényt). A mackó belsejében egy hatalmas smaragdot találunk. A kijutással azonban voltak gondjaink. A dulakodásban véletlenül belezúgunk a vízbe és elvesztettük az összes tárgyunkat. Egy titokzatos idegen azonban még idejében megmentett minket.

Egy nagy szobában térünk magunkhoz. Egy beteg valaki fekszik az egyik ágyon és összefüggéstelenül motyog valamit. Keressük meg az egyik sarokban a faéket és pecekeljük ki az egyik kapcsolót. A bekövetkező események hatására a beteg elejt egy kulcsot, ami a szabadulásunkat elálló ajtót nyitja. Csak egy irányba mehetünk, de az egyik oszlop mögött valami becstelen gazember elrejtett egy öngyújtót. Rövid sétálás után elérkezünk a kocsma elé. A ládák mögött egy gyertya van elrejtve. Rakjuk a ládát tartó kötél alá, majd gyújtsuk meg az öngyújtóval. (Aki nagyon unja már a játékot, az az ollóval is elvághatja a kötelet.) A csattanásra kirohanó némber háta mögött beslisszolunk az ivóba. Itt a barátunk ismét megment minket, mivel elállja a matróna útját. Innentől kezdve már a saját szakállunkra (kislányoknak olyan nincs is) cselekszünk. Nincs más dolgunk, mint átjutni az elhagyatott olajfúró toronyra és onnan megmenteni az elrabolt kisgyerekeket. A kikötő mellett egy matróz lelkiismeretesen festi a csónakját. Elegyedjünk szóba vele. Megtudhatjuk, hogy a fúrótoronyhoz vezető utat csak egyvalaki tudja, mégpedig a horgász. Menjünk le a mólóhoz és keressük meg a barátunkat, aki időközben beszerzett valahonnan egy egészen jó állapotban lévő csónakot. Az elinduláshoz azonban ez édeskevés volt, mivel szükség volt egy megbízható térképre, melynek segítségével eljuthatunk a toronyhoz. A horgászt nem lehetett nyugodtan megközelíteni, mivel egy nagydarab gorilla elég durva módon elzavar a környékről. Fussunk vissza a festegető matrózhoz és vegyük fel a tartalék ecsetét. Mártsuk meg a festékes bödönben és mázoljuk be a gorilla műszemét. Ez annyira megzavarta, hogy egyensúlyát vesztve a tengerbe zuhant. A horgász addig nem hajlandó segíteni, amíg nem szerzünk neki egy konzervdobozt, amiben a csalijait tarthatja. Az egyik ablakpárkányon találunk is egy megfelelőt. A horgász szerint létezik egy térkép, ami megmutatja az utat a toronyhoz. A város tetováló művészénél kapható elég borsos áron. Tud azonban egy meglazult

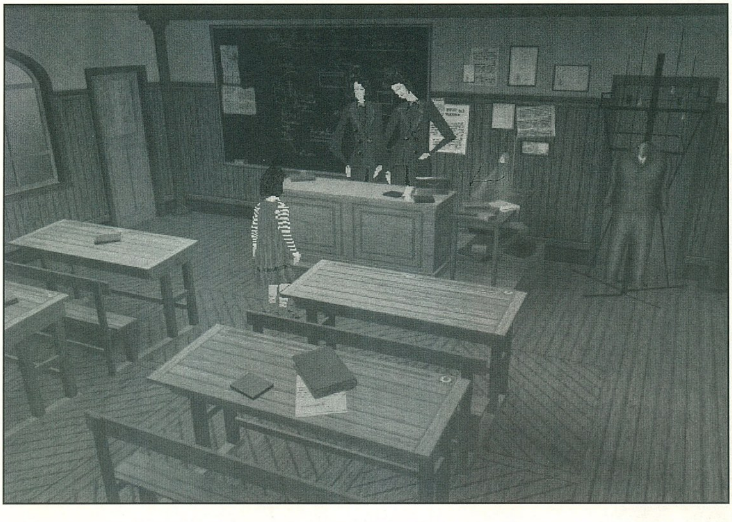
deszkáról, amit ha jó helyen lökünk meg, akkor pont fejbe csapja az árust. Ezzel a módszerrel simán megszerezhetjük a térképet. Az üzlet mellől ne rohanjunk el, mivel ott találhatunk még egy miniatűr porszívót is. Csónakos barátunk



roppant elégedett a térképpel, de újabb problémája támad. Hirtelen eszébe jutott, hogy navigációs eszköz nélkül mit sem ér a legjobb térkép sem. Adva van tehát a következő feladat, keresnünk kell egy iránytűt. A barátunk mellett a mólón hever egy fapálca, amit minden eshetőségre készen rakjunk is el. A rakpart mellett állt egy lerobbant cirkuszos kocsi, mely előtt egy szomorú bolhaidomár kesergett a sorsán. Rövid beszélgetés után eldicsekedett azzal, hogy az ő bolhái, ha meghallják a muzsikáját, akkor még ölni is képesek. Tekerjük meg a kocsi mellett heverő zenedoboz kurbliját, azonban nem történt semmi. Ennek az lehetett az oka, hogy a bolhák be voltak zárva a dobozukba. Verjük le a dobozt a fapálcával, majd zenéljünk ismét egy kicsit. A bolhák erre halálra csípték a gazdájukat. A porszívóval szippantsuk fel a a bolhákat, majd lopjuk el a a halott iránytűjét. Most már nincs akadálya az utazásnak. Innentől kezdve automatikusan játszik a gép. Van egy olyan érzésem, hogy ezen a ponton fáradtak el a játékkészítők. Nem igazán értem miért nem engedték nekünk végigjátszani a játékot. Számomra ez teljesen furcsa. Remélem, hogy ez nem egy új tendencia, melyben a gép végigjátssza helyettem a játékot.

Marad a végére az értékelésem. Kicsit bajban vagyok, hiszen ha jobban belegondolunk nincs is olyan nagy baj ezzel a City of lost children-nel, csak... És pont ez a csak az, ami miatt ismét le kell húznom egy ígéretes játékot. szerintem egetverő pofátlanság, hogy néhány óra alatt végig lehet játszani egy kalandjátékot. Hová fog ez vezetni? Sorozatban érnek a csalódások mostanában. Itt volt például ez a Discworld 2. Várok rá közel egy évet és másfél nap alatt kivégzem, s nem én vagyok az egyetlen aki így gondolja ezeket a dolgokat. Aztán itt van ez a sebesség dolog. Ez is eléggé piszkálta a csőrömet. Aki teheti az kérje kölcsön egy barátjától és úgy játssza végig. Megvenni nem érdemes.

Mocsy



A FILM

Mint már a bevezetőben említettem, a City of lost Children egy azonos című film alapján készült.

Akkoriban sikerült lemaradnom róla, de nem is nagyon bántam meg. Mint a kritikákból kiderült, nem igazán volt kasszasiker ez a mozi. A történet egy őrült tudósról szól (egy kicsit elcsépelt téma), aki boldogtalanságában családot akart magának csinálni.

Mivel nem csak őrült volt, hanem egy kicsit ütődött is, ezért a kísérletei félresikerültek. Annyira bajban volt, hogy a végén kénytelen volt más egyének álmait felhasználni.

Persze akármilyen álmok nem feleltek meg neki, csak az ártatlan gyerekek képzelete elégítette ki sivár lelkivilágát. Gonosz robotjai segítségével összegyűjtötte a városka gyerekeit és bezárta őket egy elhagyatott fúrótoronyba.

Egy erőművész és egy kislány indul neki a veszélyes feladatnak, de persze a végén diadalmaskodnak a gonoszok felett.

Ebből a pár sorból kiderülhet, hogy nem igazán fog Oscar díjat kapni a film, de még a játék sem fog túl nagy sikert aratni.

PC GURU

78%

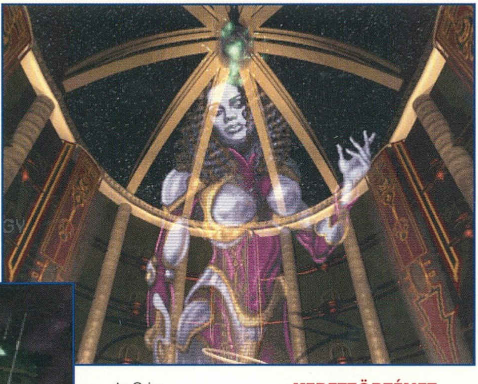
Az elkorcsosult kalandjátékok tipikus képviselője.

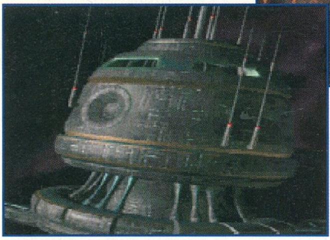
Master of Orion 2

Battle at Antares

MICROPROSE
2xCD, 486DX4, MS-DOS 5.0 vagy Win '95, SVGA, 8MB(DOS) RAM, 16MB(W95) RAM, 75MB HD, MOUSE Ismertebb hangkártyák

Bizony jó néhány éve, hogy megjelent a Master of Orion első része, és gyakorlatilag azóta állandó lakója a winchesteremnek. Ha éppen nincs semmi újdonság, akkor játszok





vele egyet – legalábbis így történt ez mostanáig. Úgy tűnik kénytelen leszek némi cserét végrehajtani a trónkövetelő – a Master of Orion 2 – megjelenése miatt.

Őszintén szólva nem nagyon akartam elhinni azokat a híreket amiket olvastam, hogy a második rész minden szempontból felülmúlja majd elődjét. Mint ahogy ez nem is következett be: szerintem egy-két apróságot kár volt megváltoztatni (ezekre még kitérek), de végül is sokkal jobb lett a második rész.

Az Orion annakidején azzal vívta ki elismerésemet, hogy meglehetősen könnyű volt kezelni, és mégis komoly kihívást jelentett. Sokáig azt hittem „impossible" szinten nem is lehet megnyerni – amíg sok-sok kudarc után egyszer nem sikerült. Igaz, hogy némi szerencse szükséges volt (a gép pofátlanul csal ugyanis), de végül csak győzött az emberi intelligencia (most általánosságban beszélek, nem magamat dicsérem). A játékban eddig szerzett tapasztalataimat szeretném most megosztani azokkal a stratégákkal, akik nem szégyellnek néhány tanácsot megfogadni. Természetesen a dolog kölcsönös: bárki ötleteit, kérdéseit, kritikáját szívesem várom – nekem is sok tanulnivalóm van még.

KERETTÖRTÉNET

Réges-régen a galaxisban két hatalmas faj között dúlt a háború. Az Orion bolygó lakói véres harcokban legyőzték az Antaran flottát és máig is rejtélyes technikai tudásukkal egy másik dimenzióba száműzték és zárták őket.

Később – talán a kihívás elmúlása miatt? Ki tudja? – maguk is kipusztultak, csak nyomokat hagyva maguk után (ezek lesznek az „ancient artefact"-ok). Legendáikon kívül csak egyetlen kézzelfogható dolog maradt utánuk: az Őrző. Az Őrző, mely elhagyatott bolygójukat vigyázza – aki eddig szembeszállt vele elpusztult, és a csodás Orion bolygót senki sem tudta megközelíteni, kincseit megszerezni. A legendákat pedig a nyomukban jövő népek lassan elfelejtették, amíg egy napon az Antaranok vissza nem tértek. Legyőzve az őket gúzsbakötő idegen dimenziókat egyre nagyobb számban térnek vissza, hogy megkaparintsák a Galaxist, hacsak valaki útjukat nem állja...

Ezek a valakik szerencsés esetben mi leszünk, de mielőtt elbíznánk magunkat nézzük csak meg az introt. Ez a Microprose-tól megszokottan nem túl hosszú, de ebben az esetben egész jó: egy rövid, de hatékony Antaran támadást mutat be (csak hogy tudjuk mihez tartani magunkat). A főképernyőn található rendkívül bonyolult menüpontokat gondolom nem kell magyarázni senkinek – kezdjünk bele egy új játékba. Innentől kezdve, ha véletlenül rátenyerelünk a jobb egérgombra, a program nyomban elárulja egyik legkellemesebb tulajdonságát – gyakorlatilag mindenről on-line help-et kapunk, ami olyan kimerítő és részletes, hogy a gépkönyv elolvasása után meglepve tapasztaltam, hogy az ott található információk 99.5 %-a megvolt a help-ben is!

Mostantól rendkívül egyszerű dolgom volt, mert nem kell minden képernyőn végigszaladni, hogy hol, mi, mit is jelent. Ha valami nem világos, egyszerűen rámutatunk és jobb klikk. A feliratok bizony angol nyelvűek, de

sajnos jó közepes angol nyelvtudás ehhez a játékhoz is ajánlatos.

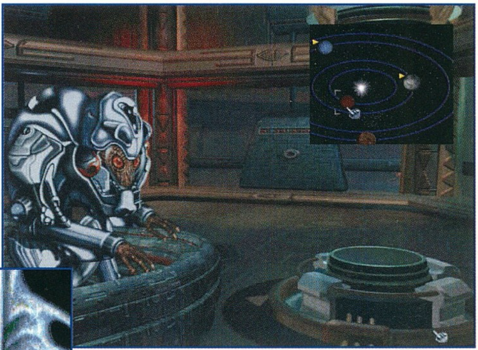
BEÁLLÍTÁSOK

A nehézségi szintekről annyit, hogy érdemes itt is alulról indulni és ahol lehet a géptől tanulni. Közepes szinttől már mi alakíthatjuk ki fajunk tulajdonságait. Ezt a részt gyakorlatilag egy az egyben a Master of Magic-ből emelték át (az ún. „pick"-rendszer), de legalább jó helyről másoltak. Mivel én a technológiai fölény pozíciójából szeretek harcolni, általában az ezt segítő tulajdonságokat választom ki (és feláldozok valamit a fizikai erő, a kémkedés, esetleg a termelés területén). Majd pótoljuk ezeket technológiával... Alacsonyabb szinteken érdemes azt is megfigyelnünk, hogy melyik faj a legerősebb – és ennek az alakját fölvenni (így ez a faj kiesik a potenciális ellenfelek sorából). Megfigyeléseim szerint – és elég nagy meglepetésemre – ezek nálam a Sakkrák voltak.

Nem túl sokat számít, hogy 6,7 vagy 8 ellenfelet választunk (ennél kevesebb már látszik a játék menetén). Nálam ugyanis a 8 ellenfeles játéknál mindig elpusztult egy-két faj, mire én odajutottam volna, hogy végezzek velük (ezért ugyanis plusz 50 pont jár a játék végén).

Szerintem nem érdemes kikapcsolni az Antaran támadást, a véletleneket és a stratégiai űrcsatát (ez utóbbit különösen nem, mivel a gép nem túl kedvezően értékeli majd ki a harcokat) – sokkal érdekesebb ezekkel együtt a játék.

Ennyi előzetes információ után már tényleg nekivághatunk! Mostantól tényleg csak óriási tipphalmaz következik, amiben eddigi tapasztalataim jó részét megosztom veletek (na, azért nem mindent, mert még találkozhatunk hálózaton! Nem mondtam volna? Ilyen is van – bár a körökre osztott fordulók miatt elég nehézkessé válik ilyenkor a játék).



TIPPEK

- azonnal a játék elején adjuk ki a kutatási és a termelési parancsot (egy kört nyerhetünk így). Ha mást nem, néhány szállítóhajót húzzunk le – jól jön az még később. Kolonizálásra eleinte ne is gondoljunk, se technológiánk, se termelőkapacitásunk nincs hozzá!

- ne ijedjünk meg a gép viharos terjeszkedésétől a nehezebb szinteken! „Hard" fokozaton nekem két rendszerem volt, a Silicoidoknak pedig nyolc(!). Persze, aki megvizsgálja a Silicoidok tulajdonságait, az hamar rájöhet a titokra: náluk nem számít a környezetszennyezés... Így persze könnyű termelni kolonizáló-hajókat... DE: a gép csak sokkal később szokta beépíteni a rendszereiben a többi bolygót! Végül is mindegy, hogy két rendszerben van 8 bolygónk, vagy nyolcban... Azaz dehogy mindegy: nyolc rendszert sokkal nehezebb megvédeni, és a kolonizáló bázis sokkal olcsóbb, mint a kolonizáló-hajó (a továbbiakban a termelés és az ár fogalmakat a vásárlás lehetősége miatt, szinte szinonimaként kezelhetjük. A kolóniák kezelése egyébként – a hősöktől eltekintve – nagyon hasonló a Civilization-höz. Vajon miért?).

- főleg a játék elején érdemes figyelni a környezetszennyezésre és némi technológiai fejlesztést kezdeményezni ezen a területen is – különben a termelési kapacitásunk jó része takarításra fog elmenni. Ebben a korai fázisban egy jó vezető csodákat képes művelni ezen a téren (is).

- a fejlesztési pontok (RP) és a termelés (BC) veszteség nélkül konvertálhatók! Ez különösen akkor fontos, ha gyorsan kell megvédeni egy bolygót és hiányzik a szükséges technológia és/vagy pénz.

- ha command pontjaink (ezt hogyan lehetne lefordítani?) negatívba szaladnak – vagyis kevés az űrállomásunk és sok a hajónk – akkor hajóink karbantartásáért extra pénzt kell fizetnünk. Minden ilyen pont 10 BC-be fog kerülni. Más káros hatást viszont nem tapasztaltam!

- hasonlóan, ha élelmiszertermelésünk negatív (vagy kevés a szállítóhajónk), az sem olyan veszélyes – rövidtávon kicsit lelassul a szaporodás azokon a bolygókon, ahová nem jut elég élelmiszer. Hosszútávon viszont tegyünk valamit a dolog ellen...

- minél nehezebb fokozaton játszunk, annál fontosabb lesz a diplomácia! A hősök kiválasztásánál ne csak a termelésre (labor leader), kutatásra (scientific leader), esetleg a környezetvédelemre (environmentalist) összpontosítsunk, hanem a diplomáciai bónuszokra is! Itt is igaz ugyanis, hogy mindenki a leggyengébbre szeret támadni, és komolyabb szinteken ezek szinte biztosan mi leszünk!

- a hősök eleinte nagyon jönnek, de azért döntsük el kiket veszünk fel, mert később majd fogyni fognak – jórészüket mi irtjuk majd ki az ellenfelek bolygóin és hajóin. Nyilván a sok tulajdonsággal rendelkezők előnyösebbek, de ne felejtsük el, hogy vannak olyan tulajdonságok, amelyek később – a technika fejlődésével – teljesen feleslegessé válnak. Ilyen például az „environmentalist", hiszen lesz olyan találmány, amellyel teljesen megszüntethetjük a szennyezést, akkor meg minek tovább csökkenteni. A „labor leader" és a „scientific leader" viszont mindig hozza majd kedvező tulajdonságait.

- eltérően az első résztől, itt

lehetőség van a hajók újrafelszerelésére is! A hajók méretét ugyan nem változtathatjuk meg (tehát Titánból nem lesz Doomstar – sajnos...), de ezenkívül minden megengedett. Ha észrevesszük, mibe kerül egy ilyen átszerelés egy úgy hajó felépítéséhez képest, akkor fogjuk igazán értékelni ezt a lehetőséget!

- sajnos a kolonizáló hajókat nem mi tervezzük (a különféle leszállóegységet is kivették – szerintem kár volt) és speciális hajókat sem. Ezek mindig a rendelkezésünkre álló legjobb hajtóművel készülnek, de felfegyverezni nem tudjuk őket! Sajnos... Ha egy ilyen hajó ellenséges hadihajóval találkozik, csata nélkül elpusztul!

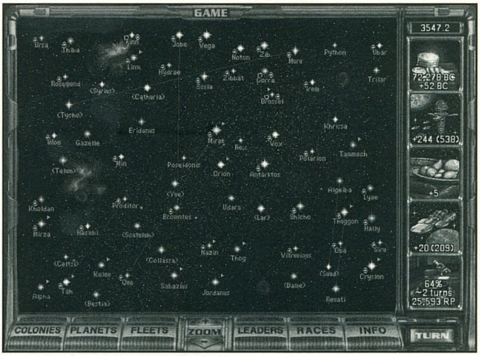
- a hadihajók felszerelése elég bonyolult. A pajzsokat, komputereket, páncélt a gép mindig felteszi (a rendelkezésre álló legjobbat), de a fegyverekről és a speciális egységekről nekünk kell gondoskodnunk. a komputert és a pajzsot lecserélhetjük rosszabbra, a másik kettő meg úgysem foglal helyet...

- ne zsúfoljuk tele a hajót speciális felszerelésekkel! Ágyúk nélkül ugyanis nem sokat érnek majd! Én elkövettem ezt a durva hibát – építhettem át mindent a legnagyobb csaták közepén (ha egy hajót elkezdtünk átszerelni, az már nem vonható vissza – csak a hajó megsemmisítése árán). Érdemes egyszerűbb szinteken figyelni a gép módszereit – rengeteg apró felszerelési trükk sajátítható így el! A fegyverek hatását pedig a saját hajóinkon figyelhetjük meg...

- az ágyúknál a különféle változatok (point defence, autofire stb.) a technikai szint növekedésével kaphatók meg – vagyis, ha a fegyverek kategóriájában új fejlesztést fejezünk be. Így néha érdemes kicsit rosszabb ágyút feltenni az űrhajóra, de speciális változatban. Szintén nem szabad túlzásokba esni a tüzelési szögeknél sem! Ha ügyesek vagyunk viszonylag kevés hajó fog mögénk kerülni, így teljesen felesleges mindent 360 fokban tüzelőre szerelni (csak viszi a helyet és a pénzt). Viszont ne csak előre tudjunk lőni mert akkor nem tudjuk majd a forgás adta előnyöket kihasználni!

- űrcsatánál igyekezzünk forogni és mindig a hajó sértetlen oldalát mutatni az ellenfélnek. A sérülés sorrendje – normális esetben – a következő: pajzs (ha van), páncél (kék HP), struktúra (piros HP), belső rendszerek (sárga HP). Vannak azonban speciális

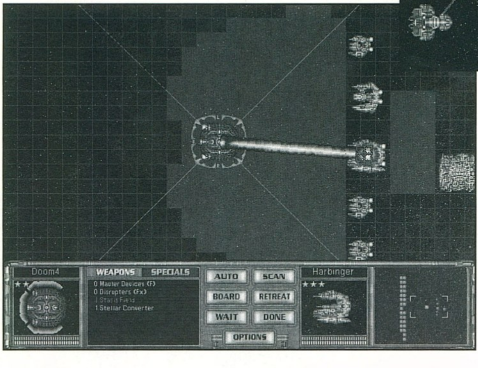
fegyverek, amik például átlőnek a pajzson és (esetleg) a páncélon is! Ezek különösen veszélyesek, mert ha a hajónk struktúrája nullázódik, felrobbanunk, hiába sértetlen a pajzs és a páncél. Hasonlóképpen, ha a rendszereinket teszik tönkre, akkor nem tudunk majd lőni – hiszen az ágyúk is ide tartoznak. Ezek miatt a struktúra illetve páncél háromszorozása (van



ilyen speciális eszköz) nem mindig célravezető...

- ne felejtsük el, hogy a forgás is mozgáspontba kerül (hacsak nem szereljük fel a hajót „inertial nullifier"-rel), így ne használjunk el mindent az első lépésnél a mozgásra, mert esetleg a kör végén pont nem lesz elég pontunk a megfelelő pozícióba álláshoz!

- az űrállomások körönként 45 fokot forognak (ebbe nincs beleszólásunk), de minden fegyverük 360 fokban képes tüzelni... A bolygókra és űrállomásokra egyébként a gép teszi fel a fegyvereket (mindig a legjobbat)



- űrcsatákban az egyes fegyverrendszereket be- ill. kikapcsolhatjuk (klikkeljünk rá a bal oldali kis ablakban, ahol az éppen soron lévő hajónk fegyverei látszanak). Egy klikkre a fegyver sárga lesz és az adott támadásban nem vesz részt, míg két klikkre (piros) egészen addig inaktív, míg vissza nem kapcsoljuk. Ez rendkívül hasznos, ha más sorrendben akarunk a fegyverekkel támadni, mint ahogy felraktuk őket az űrhajóra!

- űrben bizonyos esetekben elfoglalhatjuk vagy megrongálhatjuk az ellenfél űrhajóit és űrállomásait (az elfoglalt űrállomás egyébként nem marad a miénk, ha elfoglaljuk a bolygót – ez egy csúnya bug). Ehhez le kell lőni a célpont pajzsát és mozgásképtelenné (immobile) tenni a hajót, majd odaállni mellé és átküldeni a kommandósokat. Innentől a földi harc feltételei szerint (de a parancsnokok módosítóival – ha van parancsnokunk a hajón) zajlik a csata. Bizonyos találmányokkal a fenti feltételek egyszerűsíthetők, vagy nehezíthetők. Például „transporter"-rel távolból és nem mozgásképtelen hajót is megszállhatunk, míg „hard shield"-del felszerelt hajókat még lelőtt pajzs esetén sem lehet megrohamozni.

- űrcsatákban mindenre lehet lőni, ami ellenséges, így rakétákra és vadászokra is! Természetesen ezek esetében a találati arány elég rossz lesz (kicsik és mozgékonyak), de a felénk tartó rakétafelhő megsemmisítésében a többi hajó is segíthet. Én egyébként ezért nem szeretem a rakétákat – viszonylag gyenge fegyverekkel kipucolják őket, a lőszer pedig előbb-utóbb elfogy. A vadászokat a bolygók 10 kör után újratermelik, de az ellenséges hajók nem! Vagyis érdemes egy-két kört feláldozni és az ellenünk küldött vadászokat kiirtani – néha meglepően nagy kárt tudnak okozni, ha odaérnek a céljukhoz...

- vigyázzunk, hogy minden rendszerünkben egyformán védjük a bolygóinkat, mert az ellenfél mindig a leggyengébbet rohamozza majd meg (naná)! Ha a rendszerben ellenséges hajó (vagy bizonyos típusú szörny) tartózkodik, akkor az blokád alá kerülhet, ami a termelés rohamos

visszaesését és a népességmozgatás lehetőségének megszűnését okozza.

- ne felejtsük otthon a kommandósokat szállító hajókat! Hiába lőjük rommá a bolygót, ha utána nem tudjuk elfoglalni! Persze sokszor egy üres határzóna kialakítása is lehet cél – ilyenkor ne sajnáljuk a bombákat...

- ha egy bolygó nem túl szimpatikus, akkor egy „stellar konverter"-rel Halálcsillagosdit is játszhatunk...

- játék közepe-vége felé érdemes a kommandósokat szállító hajókat, valamint a kémeket sorozatban gyártani (vagyis egy-két közepes termelési kapacitással rendelkező bolygót erre ráállítani). A hajók célba juttatása a csillagkapukkal már nem lesz gond...

- ne felejtsünk el kémkedni, ha lehet! De érdemes viszonylag korán elkezdeni a technológiai fejlesztést a védekezés területén is, mert a Darlokok nagyon pofátlanok tudnak lenni – minden körben elvihetnek valamit... Barátságos fajoknál kérhetjük a kémkedés megszüntetését! Viszont arra is számítanunk kell, hogy velünk szemben is benyújthatnak diplomáciai követeléseket, ha túl sokat kíváncsiskodunk...

- „hard" fokozattól fel kell készülnünk a választásokra is. Ez többnyire azt jelenti, hogy nem szabad mindenkit ész nélkül ütni! Előfordult, hogy mindjárt az első választásnál jelölt voltam és ekkor nagyon könnyű elveszíteni a játékot, ha mindenki gyűlöl minket. Elég valószínűtlen ugyanis, hogy rendelkezünk a szavazatok 33%-ával, ami elég a másik győzelmének megakadályozásához...

- ha nem fogadjuk el a szavazás eredményét, akkor a megválasztott „high master" vezetése alatt mindenki ellenünk fordul. Azonnal minden bolygó az ő színét viseli és mindenki technológiai, katonai és termelési potenciálja is ellenünk egyesül. Elég kemény dolog lehet...

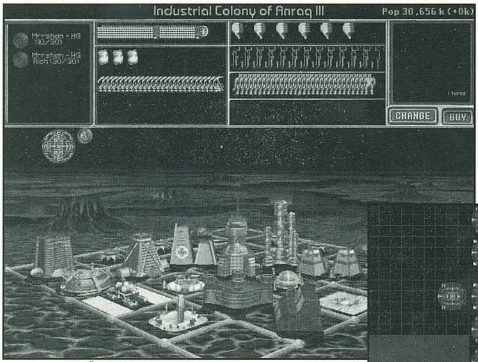
- a velünk jóban lévő fajokat ugrasszuk egymásnak és ellenfeleinknek is. Ha szövetségesek vagyunk valakivel, akkor viszont számítsunk arra, hogy megkér minket: szálljunk be az oldalán a pofozkodásba. Ez néha kellemetlen lehet, ha a másik fajjal is jóban voltunk – eddig, mert ezután nem leszünk. Ha megtagadjuk a kérést, akkor pedig a szövetségesünk fog megutálni minket...

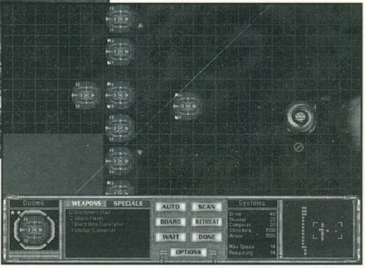
- a korábbi résszel ellentétben itt igen sok mindenre használhatók az információs képernyők, nemcsak egyszerű statisztikák nézegetésére. A „colonies" képernyőről például szinte minden elvégezhető, ami az egyes kolóniák képernyőjéről.

- nem kell mindenhová építeni mindent. Például teljesen fölösleges minden rendszerből kapu az Antaran anyabolygóhoz...

- a játék vége felé vásároljunk bőszen a frissen meghódított bolygókra, hogy gyorsan fejlődjenek (úgyis iszonyú sok pénzünk lesz addigra).

- csak egy rövid összefoglaló, hogy miért is jár pont a végelszámolásnál: idegen faj kiirtásáért (50), az Orion elfoglalásáért (100), az Antaran anyabolygó elfoglalásáért (150 – ekkor vége is a játéknak), népességért, idegen fajhoz tartozó népességért a birodalmunkban, 1.000 körnél gyorsabb befejezésért, megmaradt „pick"-ért (vagyis, ha nem használjuk el az összes pozitív tulajdonság-kiválasztási lehetőséget).





- kissé megdöbbentem, amikor a gépkönyvben megláttam a „Hall of Fame"-t. Úgy gondoltam, hogy 6.000 pontot teljesen lehetetlen elérni (akkor 1.500 körül jártam), de azóta rájöttem, hogy csak elég magas szinten kell játszani (most több, mint 8.500 pont a legjobb eredményem) és még nem is játszottam „impossible" szinten!

ÖSSZEFOGLALVA

Szerintem csúcs ez a játék! A grafikája és a hangja is igen jó (nekem legalábbis tetszettek a videók és a hangok), a kezelhetőség és a játszhatóság pedig fergeteges! Ráadásul megfelelően nehéz is... Mindenképpen ajánlom mindenkinek, aki szereti a stratégiai jellegű programokat, főleg azoknak, akik az első résszel is játszottak már. Sajnos még sok hiba van a programban (tudomásom szerint jelenleg az 1.2 verzió a legújabb), de stabil kifagyási helyet még nem találtam – vagyis, ha kifagyott a program, akkor visszatöltve mindig tovább tudtam menni. De ezek miatt engedtessék meg még egy utolsó jó tanács: az autosave-t NE kapcsoljuk ki, mert ilyen esetekben kimondottan jól jöhet!

Pellus

PC GURU

95%

Itt a király a stratégiák között...

Phantasmagoria 2

A Puzzle of Flesh

SIERRA
CD, P75, Windows 95, SVGA, 16MB RAM, 30MB HD, MOUSE
Ismertebb hangkártyák

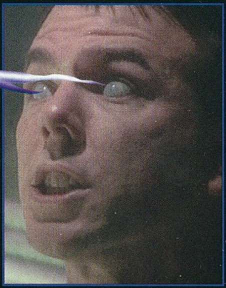
Nem mondom, hogy a Phantasmagoriá-hoz fergeteges történet készült, azt sem állítom, hogy a játék borzasztó élvezetes és hosszú lett volna, az viszont határozott

meggyőződésem, hogy a programnak összes hibája ellenére volt stílusa. A grafika gyönyörű volt, és a játék egyetlen igazi hibáját – véleményem szerint – egyszerűségében kellett keresni. A Phantasmagoria megjelenése óta eltelt több, mint egy év alatt jó néhány hasonló alapokra helyezett játék látott napvilágot, és azóta számomra egyértelművé vált, hogy megfelelő kezekben igenis létjogosultsága van ennek a stílusnak (lásd Gabriel Knight 2). Nos – kiindulva az előző gondolatmenetből – a Phantasmagoria 2 szerintem nem került a megfelelő kezekbe...

A TÖRTÉNET

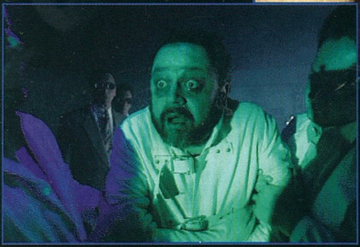
Rendhagyó módon, még a végigjátszás előtt szeretném elmesélni a történetet dióhéjban, mivel a rendelkezésemre álló négy oldal nem elegendő igazán részletes magyarázatokra (így is többet kellett kihagynom, mint amennyit szerettem volna). Aki tehát a mozijelenetekből szeretne értesülni az eseményekről, most inkább ugorjon egy bekezdést. Hősünk egy Curtis Craig nevezetű versenyző, aki – mint ahogy az az intro-ból is kiderült – nemrégiben komoly pszichológiai kezelésen esett át, de ettől eltekintve történetünk kezdetéig normális életet élt a Wyntech vegyi konszern alkalmazottjaként. Emberi kapcsolatai rendben voltak, barátnője Jocilyn és legjobb barátja, Trevor egyaránt a Wyntech alkalmazásában állt. A problémák akkor kezdődtek, amikor Curtis elkezdett egyre vadabb dolgokat látni, hallani és legfőképpen csinálni. Kétségbeesésében pszichológushoz fordult, és szép lassan tudatalattijából elkezdtek felszínre törni a keserű gyermekkori emlékek. Ekkor történt az első megmagyarázhatatlan gyilkosság, amelyet aztán újabbak követtek. A dolgok hátterében egy bizonyos „Threshold" project állt, mely tulajdonképpen egy idegen életformával folytatott titkos kísérletsorozatot takart. Mint később kiderült, Curtis barátunknak igencsak sok köze volt az előbb említett kísérlethez, olyannyira, hogy ő valójában csak az igazi Curtis Craig egy másolata. A gyilkosságokért is a „belsőjében lakó titokzatos idegen" a felelős, de gyakorlatilag – anélkül hogy ezt realizálta volna – Curtis az elkövető. Egyféleképpen tud megszabadulni kínzó látomásaitól, ha sikerül jobban megismernie ezt a bizonyos „Threshold" project-et, hogy valamilyen megoldást találhasson a problémára.

Az előbb leírtak mindössze a történet vázát képezik, részleteiben csak szép fokozatosan, a különböző video bejátszások alapján derülnek ki a dolgok. Alapszabály, hogy kalandjaink során mindig beszélgessünk mindenkivel (erre többnyire nem is tértem ki külön), és klikkeljünk mindenhová, ahol csak megváltozik a kurzor színe. A játék a jól ismert „puzzle makes puzzle" szisztémára épül, így ha valami nem történik meg (holott a cikk alapján meg kellene történnie), akkor szinte biztosan elfelejtettünk valamit. Érdemes észben tartani, hogy ennek a „játéknak" a dobozára nem véletlenül írták rá a 17 éves korhatárt... Na jó, nem húzom tovább az időt:



CHAPTER 1

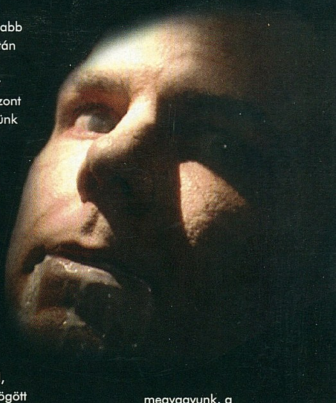
Első lépésként vegyük magunkhoz a lakásban található összes mozdítható tárgyat (csavarhúzó a fiókból, fényképek, csoki), majd megnézhetjük az aznapi postát, beleértve egy aláírás nélküli kompromittáló tartalmú képeslapot is. Lakásunkat ezután még nem tudjuk elhagyni, hiszen tárca nélkül Curtis nem hajlandó kimenni az utcára. A problémát Blob – hősünk csodaszép patkányhölgye – segítségével tudjuk



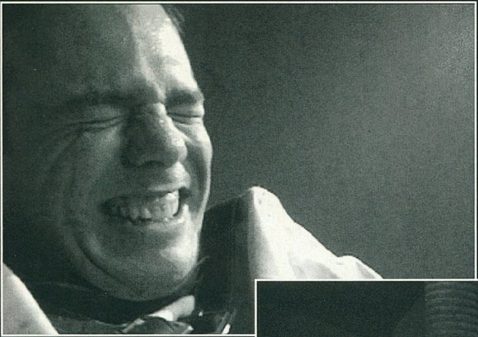
megoldani, aki néminemű ellenszolgáltatás fejében hajlandó kibányászni a keresett tárgyat a kanapé alól. Az irodába érve (mágneskártya a tárcában) szép sorjában minden egyes kollégánkkal elbeszélgethetünk, némelyikkel többször is. A fényképeket Jocilyn-nek, Trevor-nak és Therese-nek mutassuk meg, mágneskártyánkat és tárcánkat pedig Tom-nak. Látogatást tehetünk főnökünk – Paul Warner – irodájában is (az íróasztal fiókját feszegetve rövid úton kidob bennünket), a folyosó másik oldalán lévő raktárhelyiségben pedig kellemes – de legalábbis meglepő – élményre számíthatunk. Saját kis fülkénkben elsőként telefonáljunk körbe mindenkit (telefonszámok az asztalon), számítógépünkbe belépve (a password kedvenc állatkánk után „BLOB") válaszoljuk meg email-jeinket, majd pedig kezdjünk el dolgozni a Curtis könyvtárában lévő dokumentumon (bal klikk a szövegre). A meglepetésszerű pofon hatására ismét érdemes „futni egy kört" kollégáink között, de igazából csak Trevor lesz hajlandó érdemileg végighallgatni. Egy munkahelyen persze nem lehet rendesen beszélgetni, így Curtis és Trevor kénytelenek ellátogatni egy közeli étterembe. A „Dreeming Tree"-ből visszatérve megdöbbenve tapasztalhatjuk, hogy valaki (mint később kiderül, kedvenc kollégánk, Bob) password védelemmel látta el munkánkat. A kulcsszó szerencsére nem túlságosan bonyolult (RATBOY – Bob kedvenc gúnyolódása után). Az újonnan érkezett üzenetek megválaszolása és néhány további eszmecsere után Curtis úgy érzi, itt az ideje hazamenni, pontosabban találkozni kedvesével Jocilyn-nel a „Dreaming Tree"-ben. Rövid beszélgetés és a számla kifizetése után közösen térnek haza, a továbbiakat pedig nem kell különösebben kommentálni...

CHAPTER 2

A napi posta – köztük egy újabb érdekes képeslap – begyűjtése után érdemes végig klikkelni a lakás minden fontosabb pontján, hogy egyfelől tanulságos, másfelől viszont gusztustalan jeleneteknek lehessünk szemtanúi. Mielőtt bemennénk dolgozni, „biztos ami biztos" alapon hívjuk fel pszichológusunkat (Dr. Harburg, telefonszám a névjegykártyán, telefon a nappaliban) és beszéljünk meg vele egy találkozót estére. A Wyntech-be érve Curtis megdöbbenve szerez tudomást „szeretett" kollégája, Bob brutális meggyilkolásáról. A helyszínre csak főnökünk irodáján keresztül, a bent telefonáló rendőr háta mögött tudunk bejutni (menet közben vegyük fel a földre hullott cetlit). Miután találkoztunk az ügyre kirendelt felügyelővel az iroda dolgozói búcsúpartira gyűlnek össze a „Dreaming Tree"-ben, ahol barátnőnk megbántása után még azon melegiben randit beszélünk meg Therese-vel estére (csak miheztartás végett, tőle kaptuk az „erotikus" képeslapokat). A „partiról" hazatérve – és végigklikkelve a lakáson – ismét egy rakás borzalmat nézhetünk végig, majd ezt követően menjünk vissza a Wyntech-be. Saját fülkénket (mert hogy meglepő módon ott történt a gyilkosság) még mindig vizsgálgatják, így nézzünk inkább szét ismét a főnök, Paul Warner irodájában (az elterelő hadművelet nagyon egyszerű, mindössze egy telefon Tom fülkéjéből). Mindent alaposan kutassunk végig a meglehetősen ízléstelenül berendezett dolgozószobában (fénykép, faldíszek), de legfőképpen az íróasztal fiókból vegyük magunkhoz a kis kulcsot. Ez a kulcs a folyosó túloldaláról nyíló raktárhelyiség egyik sarkában lévő, dobozok által gondosan elbarikádozott titkos fülkét nyitja, ahol Curtis egy meglehetősen régi szerszámosládát talál. Mielőtt hazatérnénk, hogy megvizsgáljuk legfrissebb szerzeményünk tartalmát, szerencsétlenül járt kollégánk, Bob fülkéjéből vegyük fel kabátjának egyik leszakadt gombját. A szerszámosládát (csak otthon tudjuk komolyabban megvizsgálni) megfelelő eszköz hiányában elsőre nem tudjuk teljesen kinyitni, de azért a Threshold project-ről szóló dokumentumot és a női ruhát vegyük magunkhoz. Mire mindezzel



megvagyunk, a pszichológusunkkal megbeszélt találkozó ideje is eljött. A beszélgetés során az összes tárgyunkat mutassunk meg Dr. Harburg-nak (némelyiket többször is), majd ha már nem tudunk mit mutatni, klikkeljünk az asztalán lévő üveggömbre („havazás-szimulátor"). Ha mindent jól csináltunk, ezzel befejeződik első „meeting"-ünk. Levezetésképpen ugorjunk be a „Dreaming Tree"-be, de Max-en a pincéren kívül nincs ott senki ismerős. Marad tehát a Therese-zel megbeszélt randi a Borderline nevezetű „szado-mazo" lokálban. A bárban (a Therese-től kapott egyik képeslap a beugró)



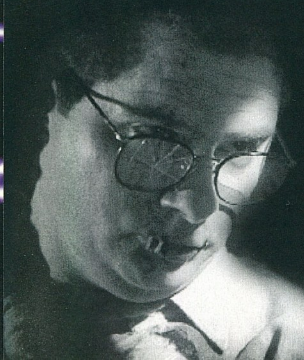
keressük meg a lányt, beszélgessünk vele, igyuk meg a tőle kapott gyanús színű folyadékot, és jelentkezzünk „köldök-karika belövésre" (bocs, de fogalmam sincs, hogy ennek mi a hivatalos neve). Talán az ital, de az is lehet, hogy a „köldök-karika" hatására Curtis-nek megjön a bátorsága, felkapja Therese-t, beviszi a mosdóba és...

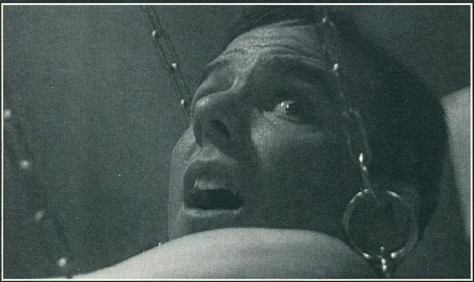
CHAPTER 3

Szokásos reggeli klikkelgetős körútunk után válaszoljunk az időközben befutó telefonhívásra, ezután pedig az üzenetnek megfelelően menjünk be dolgozni. Mielőtt nekikezdenénk napi munkánknak, a raktárszobában az asztalról vegyük magunkhoz az ottfelejtett kalapácsot. Friss email-jeink megválaszolása után lépjünk be az „Archive" könyvtárba (a password „CARPE DIEM" a Warner irodájában lévő egyik faldísz alapján) és olvassuk el a „threshold.doc" nevű dokumentumot. A „Memos" könyvtárban újabb izgalmas olvasmányokat találhatunk, a jelszavakat a Warner irodájából felszedett cetliről tudhatjuk meg. Néhány beszélgetés (Trevor, Jocilyn és Therese) és telefonhívás (Trevor, Jocilyn) után nézzünk rá Bob fülkéjében a cuccait tartalmazó dobozra, majd látogassunk el főnökünk irodájába, ahol a Warner és Tom között zajló emelt hangú vita furcsa emlékeket ébreszt hősünkben. A hatás olyan tökéletes, hogy Curtis rövid úton elveszti az eszméletét. Tudat alatt visszakerül az introba látott elmegyógyintézetbe, és csak úgy tud szabadulni, ha álmában is sikerül megszöknie ebből a képzelt világból (zavart kell kelteni a bolondok között, és a nagy kavarodásban elszökni). Miután Curtis sikeresen magához tért, menjünk haza és a kalapács valamint a csavarhúzó segítségével nyissuk ki a szerszámosláda bezárt részét (az így talált levél fontos részleteket tartalmaz a Threshold project-ről). A „Dreaming Tree"-ben találkozhatunk Trevor-ral, ezt követően pedig látogassunk el Dr. Harburg-hoz egy újabb fejtágításra. A képlet már ismerős, amiről csak lehet beszélgessünk vele, majd ha már nincs új téma, próbáljuk meg megkeresni Therese-t a Borderline-ban. A lány nincs ott, ami nem is annyira meglepő, figyelembe véve, hogy a lakásunkon vár ránk. Az esti elfoglaltság már ismerős, csak ezúttal Curtis barátunk az „egyszerű" szex helyett láncokban, zippzáros fekete bőrcsukjával a fején várja Therese ostorcsapásait. Hát, ha nekik ez a jó...

CHAPTER 4

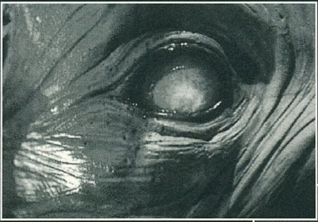
Mint ahogy azt az előző chapter végén (a bőrszerkós/láncos móka mellett) még végignézhettük, szegény Tom-ot valaki brutálisan meggyilkolta, és így nem véletlen, hogy reggel a felügyelőnő is ellátogat Curtis lakására. Nagyon úgy fest a dolog, hogy a rendőrség szemében mi vagyunk az első számú gyanúsított, és mindössze bizonyítékok hiányában nem sittelnek le azonnal. Reggeli lakásnéző körútunk (tükör, patkány, posta stb.) után beszéljünk meg egy újabb találkozót Dr. Harburg-gal, majd menjünk be dolgozni a Wyntech-be. Munkáról persze szó sem lehet – ráadásul az a fránya felügyelő még az irodából is kidob –, szerencsére Trevor-ral azért összefuthatunk a „Dreaming Tree"-ben. Habár helyteleníti elképzelésünket, miszerint kicsit jobban meg kéne vizsgálni, hogy mi is az a „Threshold Project", barátunk lévén rááll, hogy amiben csak tud segít. A Wyntech-be visszatérve főnökünk irodáját zárva találjuk, így jobb híján essünk túl a Dr. Harburg-gal esedékes megbeszélésen. Ez a találkozó már közel sem annyira sikeres mint az előző kettő, hiszen a doktornő szellemi állapotunkra hivatkozva ismét elmegyógyintézetbe akar beutalni (amit ugyebár Curtis nem kifejezetten értékel). Hazaérve hamarosan feltűnik a színen Jocilyn, aki még hajlandó is lenne elnézni Curtis-nek, hogy az elmúlt napokban mellőzte őt, amikor azonban meglátja a korbácsnyomokat hősünk testén, érthető módon bepöccen. Öröm az ürömben, hogy hajcsatját az asztalon hagyja, és így egy nélkülözhetetlen segédeszközhöz jutunk a Warner irodájába történő behatoláshoz. Főnökünk számítógépébe belépve olvassuk el email-jeinket, és így Trevor jóvoltából megtudhatjuk, hogy mágneskártyánk átállításához a „BLACKLOTUS" kulcsszóra lesz szükségünk (lépjünk be a rendszerbe Paul Warner-ként a „CARPE DIEM" password-Del, majd a network opciót választva írjuk át kártyánk „Security Level"-jét 1-ről 3-ra). Az átkonfigurált mágneskártyával a Wyntech komplexum alsóbb részeire is szabad bejárásunk lesz. Mielőtt távoznánk az irodából, az asztalfiókból (a csavarhúzóval lehet felfeszíteni) vegyük fel a papírt és a könyvet. Az üvegajtón túli lifttel egy – szerencsére – üres folyosóra jutunk, ahol a földön fekvő különböző tárgyak (pl. köpeny vagy játékautó) kellemetlen emlékeket ébresztenek Curtis-ben. A folyosó végén lévő ajtó mögött (kód: 10958 a fiókban talált papír után) már majdnem megtalálhatjuk amit keresünk. A konzol password-je „ROSETTA" (a fiókban talált könyv alapján), a mágneskártyánk azonban nem megfelelő a továbbjutáshoz. Távozzunk a Wyntech-ből, és egy „görbe" estére látogassuk el a Borderline-ba. Therese aznap este valami extrát tartogat a számunkra, így az ital után kövessük a „Pit"-be. A beugró Therese aznapi képeslapja (az ajtón a zöld formáknak kell középen lenniük), a bent látottak alapján pedig mindenki eldöntheti magában, hogy különlegesnek tartja-e a felvonultatott kínálatot...



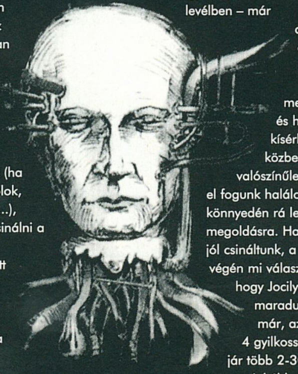


CHAPTER 5

A harmadik chapter-hez hasonlóan a negyedik végén is egy brutális gyilkosság szemtanúi lehetünk, csak az áldozat jelen esetben szegény Therese. A felügyelőnő látogatása után (egyre agresszívabb ez a perszóna...) hívjuk fel Dr. Harburg-ot, majd látogassunk el hozzá. Az irodájában már csak egy masszaszerű valamit találunk (ennyi maradt Dr. Harburg-ból egy – az arcvonásokból ítélve – meglehetősen kellemetlen beavatkozás után) és mivel már igen forró a talaj a lábunk alatt, kénytelenek vagyunk az időközben megjelent biztonsági őr háta mögött kislisszolni a szobából. A Wyntech-ben egyedül Warner irodájában tudunk számítógéphez jutni. Email-jeink elolvasása után (Trevor bajban van!) lépjünk be a rendszerbe Paul Warner-ként és olvassuk el a „goldmine.doc"-ot (Graphic, Print) és a „bdadress.doc"-



ot. A raktárszobában összefuthatunk Trevor-ral, aki egy rövid beszélgetést követően sajnos elhalálozik. A mágneskártyájával felszerelkezve menjünk le az alagsorba és kezdjünk el beszélgetni az előző fejezetből megismert konzolon keresztül (kódszó: ROSETTA). Trevor kártyáját használva a fali olvasón kinyílik az ajtó és így végre valahára beléphetünk a misztikus Threshold project központjába...



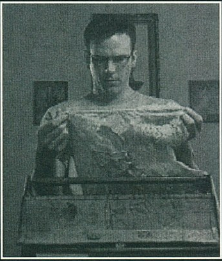
Az új helyiségben megjelenik egy idegen (vagy lehet, hogy nem is olyan idegen...?) lény, valamint Paul Warner, így kérdéseink nagy részére hamarosan választ kapunk. Az eszmecsere valóban érdekes, de mivel a lény nem sokkal a beszélgetés megkezdése után úgy dönt, hogy eleget éltünk (ha jobban belegondolok, meg tudom érteni...), nem árt valamit csinálni a túlélésért. Jelen körülmények között az egyetlen megoldás, ha belevetjük magunkat a furcsa zöld izébe (fogalmam sincs a halmazállapotáról), és belépünk a Threshold világba. Itt aztán kolbászolhatunk jobbra-balra, de túl sok értelmet ne keressünk a dolgok mögött. A továbbjutáshoz mindenféle furcsa formájú élőlényeket és nyálkákat kell gyűjtögetnünk. A megfelelőket etetni és párosítani kell, az új egyedeket ismét csak összekombinálni egyéb csúnyaságokkal és az eredményeket az elvarázsolt világ legkülönbözőbb pontjain felhasználni. Ez az összekombinálósdi egyéb tárgyakra is vonatkozik, így például az egyik „slime"-t összekombinálva a másikkal létrejön egy új „slime", amit aztán máshol kell majd felhasználni. A hátralévő rész nagy része próbálkozásból áll, de még akkor is legalább két extra oldalra lenne szükségem a teendők felsorolásához, ha mindent csak pontokba szedve írnék le. Ennek megfelelően ezt most inkább kihagyom (konkrét kérdésekre nagyon szívesen válaszolok levélben – már amennyiben emlékszem még a megoldásra), és habár a kísérletezések közben valószínűleg többször el fogunk halálozni, idővel könnyedén rá lehet jönni a megoldásra. Ha mindent jól csináltunk, a kaland végén mi választhatunk, hogy Jocilyn-nal maradunk (mond már, az USA-ban 4 gyilkosságért alig jár több 2-300 évnél...) avagy inkább visszatérünk a Threshold-ba. A döntés a mi kezünkben van...

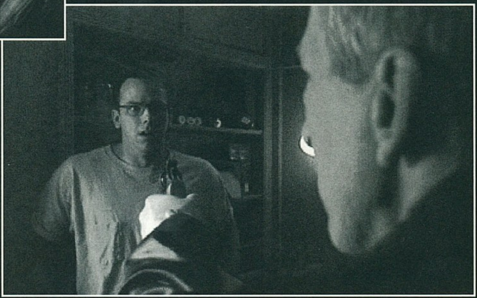
A VÉLEMÉNYEM

Rutinosan ismét túlléptem a négy oldalas limitemet (ez egy ilyen hónap), így az összegzést csak címszavakban fogom elkövetni (amúgy sem érdemel sokkal többet a játék ...). Nos, mindent összevetve a véleményem lesújtó. A történet nagyon gyenge és ebből következik, hogy a játékmenet is elég unalmas. Szex bőven akad a játékban (már amennyiben a bőrszerkós „tevékenységet" is annak vesszük), az egyéb jelenetek is kellőképpen gusztustalanok, de ettől én még nem fogok hanyatt esni egy program előtt. A színészek közepesek, bár Therese kétségtelenül nagy átéléssel adja oda magát hősünknek. Mindezek tetejében csak Windows 95 alatt hajlandó elindulni a program...

Na jó, öntsünk tiszta vizet a pohárba. Az előbb felsorolt dolgok ugyan mind igazak, de valójában számomra mégsem ez jelentette az igazi negatívumot a Phantasmagoria 2-ben. Biztosan bennem van a hiba, de nem igazán tudtam azonosulni Curtis-sel, hiszen alapvető gondokat okozott beleélni magamat egy szadomazo beállítottságú, ráadásul ferde hajlamú (homokos) ember érzelemvilágába. Ezt az utolsó mondatot minden potenciális Phantasmagoria 2 vásárlónak érdemes jó alaposan átgondolni, már csak a kellemetlen meglepetések elkerülése végett is! No Further Comment! (Pedig tudnék mit írni...)

Del





PC GURU

68%

„No Comment"

Rebellion

A LucasArts első űrstratégiája

Az Xwing vs. Tie Fighter mellett a LucasArts tartogat még számunkra egy meglepetést Star Wars témakörből. Nevezetesen a Rebellion-ról van szó, a cég első űrstratégiájáról. A programot nagy titkolózás övezi, úgymond eddig semmit sem lehetett róla olvasni, így a PC GURU szerkesztőségében úgy gondoltuk, nem árt utánnanézni, hogy mi is történik jelenleg a LucasArts házatáján Rebellion ügyben. Sikerült telefonvégre kapnunk Tom Byron-t, a Rebellion marketing manager-ét, aki szerencsére örömmel válaszolt a PC GURU kérdéseire (külön köszönet Tom Sarris-nak, aki nélkül ez a beszélgetés nem jöhetett volna létre!).

PC GURU: *Stílusát tekintve a Rebellion valós idejű (real-time) avagy körökre osztott rendszerre épül?*

TOM: Alapjában véve a Star Wars: Rebellion valós idejű stratégiának készül, habár az igazat megvallva ez a meghatározás nem teljesen pontos. Mondjuk inkább azt, hogy a játék nem a hagyományos körökre osztott metódust használja.

PCG: *A „Rebellion" elnevezés számomra egy picit félrevezető. Nyugtass meg Tom, ugye nem csak a lázadók oldaláról próbálhatunk szerencsét? Nem mintha ez nem volna elég jó, no de azért Darth Vader mégiscsak Darth Vader...*

T: Ne aggódj, a játékosoknak bőven lesz alkalmuk befűteni a lázadóknak. Ha a kérdésed igazából arra irányulna, hogy irányíthatsz-e hatalmas Csillagrombolókból álló flottákat, akkor a válaszom igen. Aki a Birodalmat részesíti előnyben, az ugyanúgy megtalálja a számítását, mint az, aki a lázadók ügyét szeretné győzelemre segíteni.

PCG: *Kapcsolódik valamelyik filmhez a Rebellion története?*

T: Nos igen, a Rebellion eseményei közvetlenül az első Star Wars film (Csillagok Háborúja) befejezése után kezdődnek. A Halálcsillag elpusztítása után a lázadók új erőre kapnak és itt kapcsolódik be a játékos a történetbe.

PCG: *Ha már a történetnél tartunk, megtudhatnánk valamit a részletekből? Egyáltalán terveztek valami összefüggő „story-line"-t?*

T: Olyasmire gondolsz, mint mondjuk a Red Alert története?

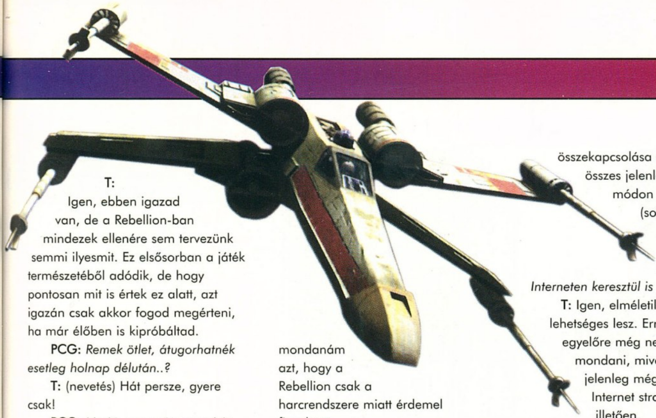
PCG: *Igazából arra gondoltam, hogy a Rebellion egy előre meghatározott történet alapján épül-e fel. Tényleg, erről jut eszembe, a játékot küldetésekre bontjátok vagy egy hatalmas összefüggő hadjárat az egész?*

T: Első kérdésedre válaszolva, jelen pillanatban nincs előre kitalált „story-line" – és valószínűleg nem is lesz. Minden a játékostól függ, mondhatnám azt is, hogy „minden játék más". A Rebellion küldetésekre bontását ugyancsak nem tervezzük, de a program jelenlegi formájában ennek nem is lenne túl sok értelme. A játékmenet összefüggő, nem volna értelme fejezetekre tagolni. A hadjáratok jobb esetben a győzelemig, rosszabb esetben a totális bukásig vezetnek.

PCG: *Minek alapján dönti el a program, hogy győztem avagy vesztettem? Csak úgy lehet győzni, ha lenyomok mindenkit az ellentáborból?*

T: Nem, szerencsére egy rakás különböző alternatíva kínálkozik a győzelemre. Hogy csak a legkézenfekvőbbeket említsem, a Birodalom oldaláról a játékosnak el kell fognia Darth Vader-t vagy a császárt, de a birodalmi központ –Coruscant – elfoglalása is egy potenciális megoldás. Ugyanígy a másik oldalolról Luke Skywalker és Mon Mothma elfogása, valamint a lázadók bolygójának elpusztítása a cél. Az előbb említett lehetőségek kombinálása sem kizárt, így lényegében játékstílustól függ, hogy ki melyik megoldást részesíti előnyben.

PCG: *Jó, a játékot tehát nem bontjátok küldetésekre. Ettől függetlenül lesznek azért előre generált scenario-k, esetleg híresebb csaták alapján? Azért kérdezem ezt, mert az Xwing-ben és a Tie Fighter-ben egyaránt találkozhattunk „Történelmi Küldetésekkel".*



T: Igen, ebben igazad van, de a Rebellion-ban mindezek ellenére sem tervezünk semmi ilyesmit. Ez elsősorban a játék természetéből adódik, de hogy pontosan mit is értek ez alatt, azt igazán csak akkor fogod megérteni, ha már élőben is kipróbáltad.

PCG: *Remek ötlet, átugorhatnék esetleg holnap délután..?*

T: (nevetés) Hát persze, gyere csak!

PCG: *Na jó, erre még egy picit várnom kell. Addig is következő kérdésem a csatákra vonatkozik, a képeken ugyanis többnyire csak űrhajókat és bolygókat látok. Mindez a véletlen műve, avagy tényleg csak űrharc lesz a játékban?*

T: Igen, az összes „akció" az űrben, általában bolygók közelében játszódik. A programhoz készített speciális 3D taktikai harcképernyőn a csaták igen látványosan festenek, de

földi összecsapások valóban nem lesznek.

PCG: *Ezek szerint egyetlen lépegetőt sem küldhetek csatába?*

T: Nem, sajnos ez kimaradt a programból, de hidd el nekem, még így is annyi tennivalód lesz az űrben, hogy ez az „apróság" fel sem fog tűnni!

PCG: *A „tennivaló" alatt egy hatalmas flotta irányítását kell értenem, vagy szerepet kapott a játékban egy építgetős/fejlesztgetős rész is? Másképpen feltéve a kérdést, a Rebellion-ban csak harcolnunk kell, avagy nekünk kell gondoskodni az egyéb erőforrások felhasználásáról is?*

T: A Rebellion-ban a játékos feladata a választott oldal összes erőforrásának felhasználásával kivívni a végső győzelmet. Ebbe egyfelől beletartozik, hogy gondoskodni kell az utánpótlás legyártásáról vagy az új technikák kifejlesztéséről (egy meglehetősen komoly „gazdasági stratégia" is bekerült a játékba az előbb említett dolgok kontrollálására), másfelöl viszont csapataink tényleges irányítása is komoly feladatnak számít. A 3D harcrendszer szerintem elég jól sikerült, de akkor sem mondanám azt, hogy a Rebellion csak a harcrendszere miatt érdemel figyelmet.

PCG: *Jól elkülöníthető küldetések hiányában felmerült bennem a kérdés, hogy lesznek-e egyáltalán kiegészítő animációk a játékban (az Intro-n és az End Sequence-n kívül)?*

T: Természetesen lesznek, de ne számíts Origin-féle filmbetétekre. Mi megmaradunk a jól bevált grafikus, esetleg 3D megoldásoknál. Az apró jeleneteket egyébként általában a fontosabb események – mint például a Coruscant eleste, vagy az Excelsior pusztulása – bekövetkeztekor láthat a játékos.

PCG: *Ha választani kéne, a Rebellion stílusát a C&C-hez, vagy mondjuk a M.A.X.-hez hasonlítanád inkább?*

T: Mi magunk is sokat gondolkodtunk már ezen a kérdésen. A rengeteg eltérő párhuzam ellenére mi a LucasArts-nál úgy érezzük, hogy a Rebellion-t -vagy mondjuk úgy, hogy a „Rebellion stílusát" – leginkább a Masters of Orion-hoz lehetne hasonlítani.

PCG: *Manapság mindenkit az érdekel a leginkább egy új játékkal kapcsolatban, hogy lehet-e többen is játszani?*

T: A Rebellion-t akár a gép, akár barátunk ellen is játszhatjuk, de stílusából következik, hogy egyszerre csak maximum ketten. A gépek összekapcsolása egyébként az összes jelenleg ismert módon lehetséges (soros port, modem, IPX, LAN).

PCG: *Interneten keresztül is játszhatunk?*

T: Igen, elméletileg ez is lehetséges lesz. Erre vonatkozóan egyelőre még nem tudok többet mondani, mivel a LucasArts jelenleg még nem döntött az Internet stratégiáját illetően.

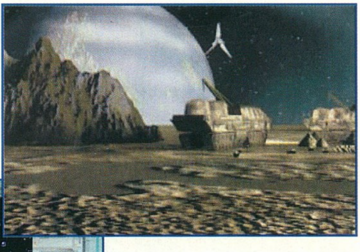
PCG: *Pályaszerkesztő?*

T: Megint csak azt tudom mondani, hogy a Rebellion stílusából adódóan nincs szükség pályaszerkesztőre. Minden elkezdett játék más és más, és ez már magában olyan, mintha új pályán próbálkoznánk.

PCG: *A dolgok jelenlegi állását elnézve feltételezem, hogy a Rebellion is Windows 95-ös alkotás lesz.*

T: Igen, a program kizárólag Windows 95 alá készül. Ami pedig a hardware-t illeti, Pentium és 16MB RAM kell a megfelelő teljesítményhez.

PCG: *Ha már a Windows 95-nél tartunk, hadd kérdezzek valamit az Xwing vs. Tie Fighter-ről is. Az E3-n Los Angeles-ben azt mondtad, hogy nem kizárt egy DOS-os verzió elkészítése a játékból. Ez számunkra már csak azért is fontos lenne, mivel Magyarországon a 486DX4-100-as az átlag gép, ami ugyebár nem éppen a legmegfelelőbb platform a Windows 95 futtatásához. A kérdésem tehát: lesz DOS-os verzió az Xwing vs. Tie Fighter-ből?*



T: Nem, kizárólag Windows 95 verzió lesz belőle. Amerikában a P100 tekinthető átlaggépnek, de a processzor árak esése miatt mire az „X vs. Tie" megjelenik, már valószínűsíthetően a P120, esetleg a P133 lesz az átlag, ami viszont már megfelelő teljesítményt nyújt. A másik lehetőség egy 3D gyorsítókártya beszerzése, mely többszörösen is megéri az árát.

PCG: *A végére maradt a szokásos faggatózás a megjelenési dátumokat illetően.*

T: Az „Xwing vs. Tie Fighter" a második negyedév első felében (értsd: április), a Rebellion pedig valamikor a nyár előtt várható.

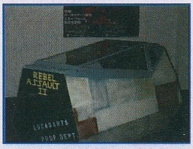
PCG: *A PC GURU összes olvasója nevében köszönöm, hogy szántál ránk egy kis időt Tom!*

T: Nagyon szívesen! Ja és ne felejtsd el megnézni az új Star Wars filmet! Nagyon jó!

Te jó ég, hogy lehetne azt elfelejteni...

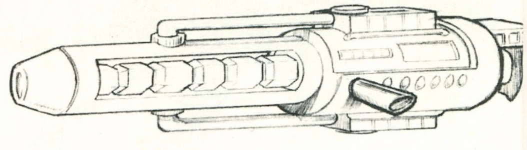
Del

Tom Byron
A „Rebellion" Product Marketing Manager-e



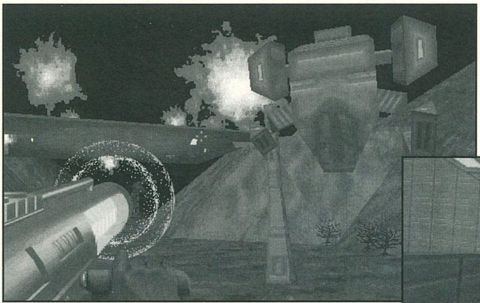
Egy eredeti Xwing cockpit, amit a Rebel Assault 2 fejlesztésekor használtal.

SkyNET



Terminator vs. Terminator

VIRGIN INTERACTIVE
CD, 486DX2-66 vagy P90 (Win '95), SVGA, 8MB (16MB) RAM, 20MB HD, MOUSE
Ismertebb hangkártyák
Hálózaton játszható



A Terminator filmek lepusztult világa elég kedvező terepet kínál számítógépes játékok készítésére. Ezt ismerte fel a Betchesda Software, mely lecsapott a megszoftveresítési jogra. A Terminator Rampage fantasztikus hangulata mellett sajnos elég lassú volt, így hamar a süllyesztőbe került. A folytatás, a Future Shock hatalmas ugrást jelentett előre, és máig az egyik legjobb Doom-klónnak számít – hatalmas világ, tárgyak tömegével benépesítve, az XnGine megjelenítő rendszer révén nagyon gyors, összetett és izgalmas küldetéssorozat tele meglepetésekkel, sok-sok fegyver és ellenfél- mi kell ennél több? Valószínűleg ez a kérdés foglalkoztatta a játék folytatásának, a SkyNET-nek a készítőit is, aztán lassan összeállt a kép.

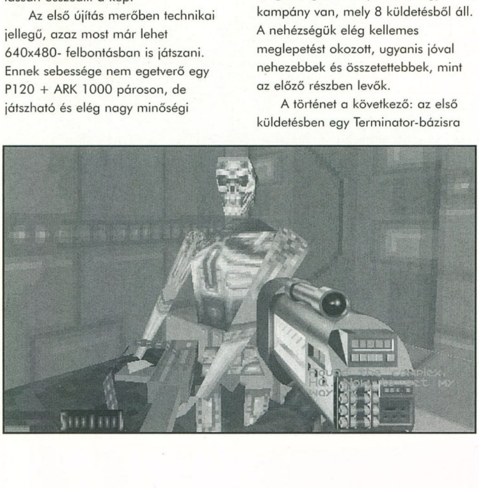
Az első újítás merőben technikai jellegű, azaz most már lehet 640x480- felbontásban is játszani. Ennek sebessége nem egetverő egy P120 + ARK 1000 pároson, de játszható és elég nagy minőségi ugrást hoz a sima VGA-hoz képest. Az SVGA üzemmód-dal a komolyabb problémát az jelenti, hogy elég rendszeresen lefagy, így én inkább maradtam a VGA beállításnál. Akinek megvan a Future Shock, az a Skynet alól végigjátszhatja SVGA-ban – csak fagyállót szerezzen be előtte.

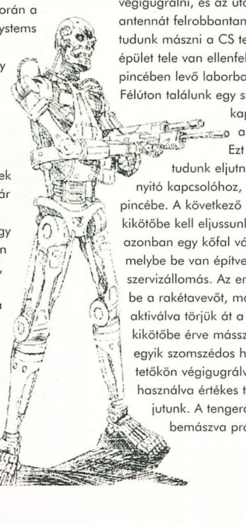
A játék ezen az újításon túl nem igazán változott: a fegyverek és az ellenfelek maradtak a régiek, viszont a küldetéseket elég emberségesen megtuningolták. A játékban egy kampány van, mely 8 küldetésből áll. A nehézségük elég kellemes meglepetést okozott, ugyanis jóval nehezebbek és összetettebbek, mint az előző részben levők.

A történet a következő: az első küldetésben egy Terminator-bázisra lelünk, ahova bejutva egy kilövésre váró atomtöltetű rakétát találunk, melynek címzettjei mi vagyunk- ha célba talál, akkor a robotoknak nem lesz több humán ellenfele, így nyugodtan elkezdhetnek egy Speedball ligát, hogy lekössék magukat. A Speedball-t még csak kedvelnénk, de ezt már nem lenne módunkban megtekinteni, ezért inkább akadályozzuk meg. A koordináták keresésé során a nyomok a Cyberdine Systems laborjába vezetnek, majd onnan tovább egy atomtengeralattjáróra- természetesen a játék végén sikerül megakadályoznunk a gonosz, és merőben sunyi tervet. A küldetések előtt a briefing most már nem csak leírja a feladatunkat, hanem egy rövid kis videoklip során találkozunk társainkkal, ők mondják el a részleteket. A probléma ezzel az, hogy nem kellett volna harmadrangú színészekkel eljátszani John Connor és társai szerepét, mert a videók minősége egyszóval felejthető. Végül néhány küldetéshez szeretnék tippet adni:

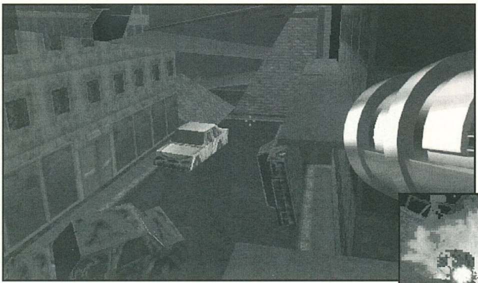
Az első küldetés elég egyszerű, természetesen a bázis kapuja előtti járgányba beszállva lehet bejutni Trójai faló módszerrel, de előtte érdemes felmászni az egyik ház tetejére, ahol megtaláljuk a gépágyút.

A harmadik küldetésben először el kell jutnunk a Cyberdine System épületéhez. Út közben érdemes benézni még a Tech Noir nevű diszkóba. A Cyberdine System-be bejutni nem is olyan egyszerű- három környező épület tetején kell végigugrálni, és az utolsón az antennát felrobbantani, melyen át tudunk mászni a CS tetejére. Az épület tele van ellenfelekkel, és a pincében levő laborba kell lejutnunk. Félúton találunk egy szobát egy kapcsolóval, mely a liftet aktiválja. Ezt használva tudunk eljutni a pince ajtaját nyitó kapcsolóhoz, illetve a pincébe. A következő küldetésben a kikötőbe kell eljussunk. A terepet azonban egy kőfal választja ketté, melybe be van építve egy szervizállomás. Az emeleten gyűjtsük be a rakétavevőt, majd a vágógépet aktiválva törjük át a falat. A kikötőbe érve másszunk fel az egyik szomszédos házra, így a tetőkön végigugrálva, és a darut használva értékes tuninghoz jutunk. A tengeralattjáróba bemászva próbáljuk ki a





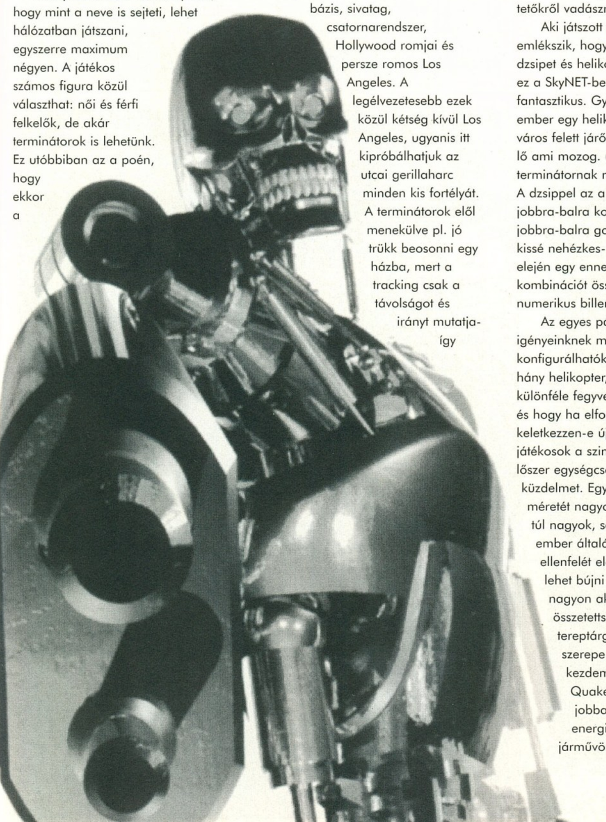
megfelelő számítógépet, így már hozzáférünk a kapitányi szobában a konzolhoz, mely ténykedésünk eredményeként elsüllyedünk – a menekülés egyetlen útja a torpedócső –, kilőnek minket. Egy csatornarendszerbe jutunk, ahol a különféle rácsokat megfelelő fali-tekerők használatával semlegesíthetjük. A pálya végén egy zsilipet kinyitva az egész helyiség elárasztódik vízzel, így gyorsan a kijárat felé kell úsznunk. Ez egy nagyon nagy szemétség volt a készítőktől, ugyanis csak maximális pajzs és energia birtokában lehet elúszni a kijáratig- nekem kb. egy milliméternyi pajzs hiányzik, és így mindig kb. két méterre a kijárattól fulladok meg! Sajnos a mentést rávettem az előzőre, így nem volt már energiám a kikötőtől újrakezdeni. Ezt a vizesblokkot igazán kihagyhatták volna!



MULTIPLAYER

A SkyNET másik fontos újítása, hogy mint a neve is sejteti, lehet hálózatban játszani, egyszerre maximum négyen. A játékos számos figura közül választhat: női és férfi felkelők, de akár terminátorok is lehetünk. Ez utóbbiban az a poén, hogy ekkor a filmben már megismert „piros szűrőn" keresztül látjuk a világot, azaz van egy beépített kereső és tracking funkció is a sisakunkban, mely megkeresi és befogja az ellenfelet, majd ezután kijelzi távolságát is. Szerintem nem igazán érdemes normál felkelővel lenni, mert egy Terminator ellen szinte esélye sincs.

A küzdelem terepe nyolcféle lehet, melyek között van terminátor bázis, sivatag, csatornarendszer, Hollywood romjai és persze romos Los Angeles. A legélvezetesebb ezek közül kétség kívül Los Angeles, ugyanis itt kipróbálhatjuk az utcai gerillaharc minden kis fortélyát. A terminátorok elől menekülve pl. jó trükk beosonni egy házba, mert a tracking csak a távolságot és irányt mutatja- így kellemes csapdát lehet állítani ellenfelünknek mondjuk egy időzített bombával vagy egyéb módon. A másik fontos dolog, hogy a házakra létrákon fel lehet mászni, így szó szerint és átvitt értelemben is teljesen új dimenziót nyer a küzdelem. Nagyon élvezetes a tetőkről vadászni járókelőkre.



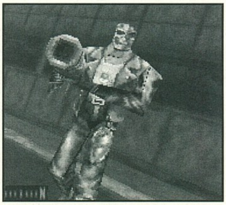
Aki játszott a Future Shock-kal az emlékszik, hogy használni lehetett dzsipet és helikoptert- természetesen ez a SkyNET-ben is adott, és fantasztikus. Gyorsan szerez az ember egy helikoptert és elkezd a város felett járőrözni, majd mindenre lő ami mozog. (A Helikopterben ülő terminátornak nem sok ellenfele van!) A dzsippel az a probléma, hogy a jobbra-balra kormányozás a slide jobbra-balra gombokkal történik, így kissé nehézkes- célszerű a játék elején egy ennek megfelelő kombinációt összeállítani, pl. a numerikus billentyűzeten.

Az egyes pályák teljesen az igényeinknek megfelelően konfigurálhatók be: beállítható, hogy hány helikopter, dzsip, energia, illetve különféle fegyver heverjen szerteszét és hogy ha elfogytak, akkor keletkezzen-e új helyettük. A játékosok a szintjük szerinti fegyver és lőszer egységcsomaggal kezdik a küzdelmet. Egyébként a pályák méretét nagyon eltalálták. Se nem túl nagyok, se nem túl kicsik – az ember általában megtalálja az ellenfelét elég hamar, de azért el lehet bújni egy időre, ha valaki nagyon akar. A terep összetettsége és a sok-sok tereptárgy miatt itt sokkal több szerepe van az egyéni kezdeményezéseknek, mint a Quake-ben. Ott az nyer, aki jobban kihasználja az extra energiákat – itt a két járművön kívül nincsenek ilyenek, hanem ehelyett ügyesen kell menekülni, rejtőzködni és vadászni az ellenfelekre. Az eddigi játékaink során rengetegszer fordult elő hosszas üldözés, ami a Quake-ben elég ritka.

A SkyNET multiplayer része nagyon élvezetes. Nem mondom azt, hogy jobb mint a Quake, mert ezek bár egy kategóriába tartozó játékok, mégis teljesen mások. Szerintem a Quake és Duke Nukem 3D nagyszerű párosa mellé újabb kiváló multiplayer játék zárkózott fel, mely semmiben sem marad el az említett két nagyágyútól.

A SkyNET a Future Shock kiváló folytatása, mely az előző rész kedvelőinek sok kellemes órát biztosít a kampány végigjátszásával, és hálózatban mindig kellemes vadászatot kínál a játékosoknak.

Charlie



PC GURU

85%

Újabb 3D lövöldözés a Terminátor világban, már hálózatban is

A VOGEL PUBLISHING KFT. LAPJAI ÁTFOGJÁK A VILÁGOT

Fizessen elő rájuk!

CHIP Számítógép magazin – rendszeres CD-melléklettel

MM Bridge Jelzőszámos műszaki magazin

Előfizetem: – a CHIP Számítógép magazint egész évre 5914 forintért ☐ fél évre 2957 forintért ☐
– az MM Bridge Jelzőszámos műszaki magazint egész évre 2520 forintért ☐

Név: ....

Cég neve: ....

Cím: ....

Előfizetés módja: csekken ☐ átutalással ☐

Előfizetés kezdete: ....

Kelt: ....

Vogel Publishing Kft., 1138 Budapest, Váci út 202., telefon/fax: 270-5563. Terjesztési vezető: Ali Mehdi, telefon/fax: 270-5564

1 hónapig kedvezményesen használhatja az Internetet a DataNet segítségével.

Hívja a DataNet-et a 269-7373-as telefonszámon!

DataNet

A professzionális Internet-szolgáltató Magyarországon

DataNet Távközlési Kft. 1023 Budapest, Zsigmond tér 10. Telefon: 269-7373 Fax: 269-7022
Információk a DataNet-ről: http://www.datanet.hu

hangkártyák és kiegészítők

ULTRASOUND ACE
16 bites sztereó szintetizátorkártya, sb hangkártyák mellé tehető, 512 kb ram, gravis és midi kompatibilitás.

ULTRASOUND CLASSIC
16 bites sztereó hangkártya, 8 bites a/d, 2 be- és kimenet, joy/midi port, 256 kb ram, midi kompatibilitás, sb emuláció.

ULTRASOUND P'n'P
16 bites sztereó hangkártya, 16 bites a/d, 2 be- és 1 kimenet, 1 mb tömörített rom, max 8 mb ram, midi és sb kompatibilitás, ide cd-rom csatlakozó, jelfeldolgozó processzor.

MIDI ADAPTER
midi in, out, thru, joystick y elosztó és midi kábel a csomagban.

Y ELOSZTÓ
ezen elmés szerkezet segítségével 2 joyt dughatsz a gépedre.

nem nyekereg, nem nyikorog úgy szól, ahogy kell, egyébként meg mindennel összedugható...

www.gravis.com

GRAVIS

pixel multimédia kft.
1088 bp., rákóczi út 13.
tel.: 266-6059, 118-1595

UNOD A BARÁTNŐDET?
MAGÁNÜGY!

TERHEDRE VAN A GYERMEKED?
HÍVD A GYERMEKMENTESÍTŐ SZOLGÁLATOT!

LASSÚ A GÉPED?
UNOD A RÉGIT, KICSERÉLNÉD?
SOK FELESLEGES PÉNZED VAN?
SZUPER GÉPET AKARSZ?

HÍVD
OLD MAN
CÉGÉT

HARDWEREM-96 KFT.
Budapest. VI. Csengery u. 55
Tel.: 3326-841
06-20-244-647

Nyitvatartás: Hétfő - Csütörtök 10-18h
Péntek 10-17h

JAVÍTÁS, BŐVÍTÉS, ÁTALAKÍTÁS!
RÉGI ALKATRÉSZEK BESZÁMÍTÁSA!

TUNING - TUNING - TUNING - TUNING - TUNING - TUNING - TUNING - TUNING

sPéCi computer Kft.

1106 Budapest, Gépmadár u. 13. Tel./fax: 261-0573
Nyitva H-P: 10-18 óráig, Szombaton: 10-13 óráig

Komplett gépek, alkatrészek a legjobb napi árakon!
- ACORP alaplapok
- Intel, AMD, Cyrix processzorok
- Seagate, IBM, Quantum winchesterek
- Hangkártyák, CD ROM-ok, multimédia eszközök

Ízelítő árainkból:

S3 Virge 3D 2MB RAM	9.900,-
8x SONY CD-ROM	17.600,-
Pentium VX alaplap	14.400,-
SB komp. hangkártya 16bit	4.500,-
Komplett számítógép színes monitorral	99.900-tól

Gépbővítést, átalakítást vállalunk, akár azonnalra is.
CD írás alapanyaggal együtt 2000 Ft.
Használt alkatrészeit beszámítjuk, ha nálunk újat vásárol.

E-mail: speci@mail.elender.hu
Honlap: www.iridium.hu/speci
Árlista: faxbank 180-8611/2120#

Az áraink a 25% ÁFÁ-t nem tartalmazzák, beszerzéstől függően változhatnak!

F22 compo

1, Melyik volt az a gép, amellyel szemben az F22 elnyerte a „21. század vadásza" tendert?
2, Mi az F22 különleges manőverezőképességének legfőbb titka?
3, Szükséges-e az utánégető használata a hangsebesség túllépésére?

a kérdésekre a 1997 március 15.-ig várjuk a válaszokat F22 compo jeligére a szekesztőség címére.

A helyes megfejtők között 3 db eredeti F22 programot sorsol ki a Novalogic cég.

Megjelent a legújabb CD GURU a szokásos tartalommal:

- Rengeteg játékdemo (Virtua Squad, Ace Ventura, Toonstruck, Ecstatica 2, F22, Slamtilt és a többiek)
- Shareware játékok (+50 oldies játék)
- Patch hegyek, cheat szekció, WAD (pl. Red Alert)
- Lemezújságok és screen saver-ek
- Utility és turkáló terület (500 utility!)

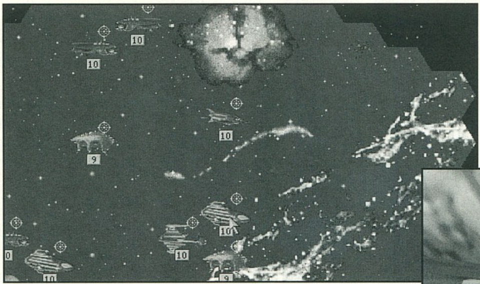
egyszóval minden, ami elfér 680 MByte-on!
(1 GigaByte!!!)

CD GURU 97/02

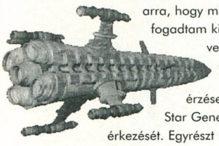
Star General

„Csillagosok, katonák"

SSI
2xCD, 486DX2-66 (DOS), Windows '95, SVGA, 16MB RAM, 30MB HD, MOUSE
Ismertebb hangkártyák

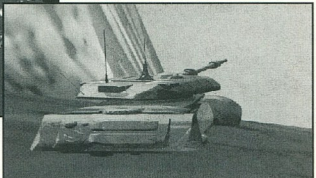


Elmúltak a vidám diákévek, Pellus bácsinak el kellett kezdenie dolgozni... Ennek „örömére" komoly fogadalmat tettem, hogy csakis olyan programokkal fogok játszani, amik tényleg teljes mértékben megfelelnek az ízlésemnek. Ez a komoly fogadalom az általam készített leírások számában is megmutatkozik – ugyanis viszonylag ritkán engednek a munkahelyemen játszani. Ez a rövid háttértörténet talán rávilágít arra, hogy miért fogadtam kicsit vegyes



érzésekkel a Star General érkezését. Egyrészt már láttam korábban a demo verziót (és – finoman szólva – nem voltam elájulva tőle), másrészt éppen a Master of Orion 2-t gyűröm – amikor éppen van időm játszani. De ebben az esetben tényleg nem tévedtem: a Star General pontosan olyan, amilyennek vártam, vagyis... harmatgyenge.

Lehet persze, hogy én vártam túl sokat a programtól, mert a nagy elődökhöz hasonlítottam! De sajnos tudomásul kell venni, hogy az idő halad, és nem lehet programokat '94-es grafikai és zenei színvonalon kiadni. Bár szerény véleményem szerint a Panzer General még mindenféle kiadási időtől eltekintve is megveri mindkét szempontból az utódját – ami azért szomorú dolog... És akkor még nem is beszéltem '96 egyik nagy durranásáról a Fantasy Generalról, aminek a Star General poros nyomába sem érhet. Most miután jól kiírtam magamból a csalódásomat, lássuk, miért is hají... khmmm... izé... pártoltam vissza egy nap után az Orionhoz.

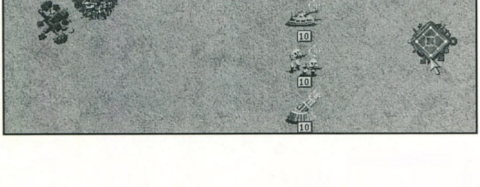


AZ ELSŐ BENYOMÁSOK

Az első kínszenvedés az intro volt – sokat próbált egyén vagyok, de mindent én sem bírok ki – gyorsan túl is léptem rajta (egyszer azért végignéztem, nehogy olyasmit húzzak le, amiről azt sem tudom micsoda). Csak megjegyzem, hogy 8x CD-vel is néha „gondolkodott" a gép, hogy mit is kellene lejátszani...

Végül eljutottam a főmenüig, ahol választhattam egyes csaták vagy campaign mód között (ez utóbbit a „War Setup" gombbal lehet elérni). Óvatos egyén vagyok, ezért inkább egy kis csatát választottam – mint később kiderült ez volt az első és utolsó (...előtti, mert még egyet végigszenvedtem). Alul még beállíthatjuk, hogy ki mennyi RP-vel (Resource Point – ez felel meg a pénznek) kezdje a játékot. Campaign módban játékosonként még sok egyéb is állítható, úgymint az egységek tapasztalati szintje, földi körök száma űrkörönként és még sok egyéb is. Ezeket nem részletezem, mert elég egyszerűek és egyértelműek, a legtöbbről meg úgyis lesz szó a későbbiekben.

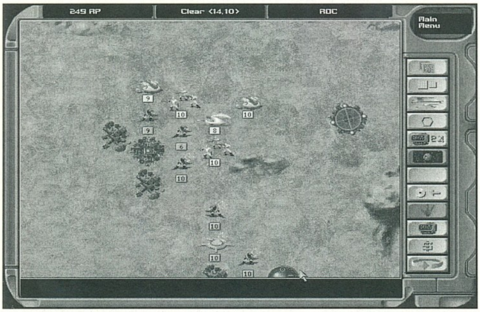
Vannak többjátékos üzemmódok is (helyi hálózaton, Interneten, vagy az ún. „forró szék" módszerrel), de ezeket nem nagyon óhajtottam kipróbálni, mert a körökre osztott játékoknál ez nemigen szokott működni. Ezt a merészt állítást arra alapozom, hogy múltkoriban az öcsémmel kipróbáltuk a Master of Orion 2-t hálózaton. Annak ellenére, hogy a MoO2 százszor jobb játék a Star Generalnál, a dolog nem volt túl élvezetes, mert egyikünk mindig elkezdett nézelődni (például a bolygóin állítgatta a termelést, ami a játék előrehaladtával akár fél órát is eltarthat), a másik pedig tépte a haját a szomszédos szobában. Én viszont kimondottan utálom, hogyha egy stratégiai játékban sürgetnek, és az öcsém is így vélekedett... Szóval szerintem hálózatra inkább a real-time játékok valók (pölö Red Alert, Warcraft, Duke Nukem, Quake – ki melyiket részesíti előnyben).



SPECIALITÁSOK

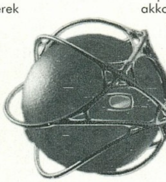
Végül csak elkezdtem játszani is... Merem állítani, hogy elég sokat „Panzeroztam" annakidején, sőt a Fantasy Generalon is átmentem néhányszor, itt mégsem tudtam a gépkönyv nélkül elindulni... Noha a csaták teljesen a Panzer General rendszerére épülnek, azért van néhány eltérés, amin érdemes gyorsan végigszaladni:

- Földi csatáknál vannak légi (itt skimmernek hívják őket) és földi egységek, létezik a „hard attack", „soft attack" és „air attack", üzemanyag és lőszermennyiség, tüzérség, vadászok és bombázók, javítás, normál és elit utánpótlás stb. Egy Panzerben járatos személy azonnal tudja kezelni ezt a részt, az egyetlen feltűnő különbség, hogy az orbitális pályán keringő űrhajóink



jóvoltából itt látjuk a bolygó teljes felszínét.

- Űrcsatáknál vannak sugárjellegű (ray) és rakétás (missile) támadások. A sugárfegyverek inkább elrontják az egységeket, míg a rakéták inkább megsemmisítik a célt. Innentől kezdve minden teljesen hasonló a földi harchoz (itt viszont nem látunk mindent, vagyis a felderítőknek komoly szerepük van). A meglepetések egyetlen fajtája a rejtőzködő űrhajók lesznek, amiket csak felderítőinkkel láthatunk...



- A földi és űrbéli harcrendszert a szállítóhajók kötik össze, amelyekkel leszállva a bolygón, az ott leledző egységeket berámolhatjuk, majd a célbolygónál kiereszthetjük (ha épségben átértünk az űrön).

- Mintaszerűen hülyén lett megoldva a körökre osztott harcrendszer is! Egy űrbéli kör több bolygócsatakörből is állhat, ami kellően bonyolulttá és vontatottá teszi az amúgy zseniálisan egyszerű harcrendszert.

- A technikai fejlődés is rendkívül egyszerűen lett megoldva: építünk fejlesztőközpontokat és a gép által megadott sorrendben majd szépen kapunk magasabb szintű egységeket (egy újabb központ tehát vagy az űr- vagy a földi egységeknél engedélyez eggyel magasabb szintet). Nekünk ebbe semmi beleszólásunk sincs, még annyi sem, hogy az adott szintet melyik típusú egységeink kapják. No comment...

- Létezik még némi „diplomácia" is, ami annyiból „, hogy pénzt adhatunk az ellenfeleknek, akik cserében esetleg nem támadnak meg (azonnal)... csak egy kör múlva...

- Resource Point-ot a bolygókon építhető 4 alapépülettel szerezhetünk (a négy bolygótípuson ezek más-más hatékonysággal üzemelnek), valamint az ellenfél irtásával is (mondjuk hasznosítjuk a roncsokat). Ha egy bolygón mind a 4 alapépület áll, akkor húzhatjuk fel a Military Complex-et (földi egységek építőhelye), valamint a Tech Centert (bolygónként egyet). Űrhajók a Space Dockban építhetők (ki gondolta volna?).

Ezzel lényegében ki is merítettem a játék eltéréseit a korábbi verzióktól (akik nem értettek túl sokat a fentiekből, azoknak érdemes beszerezni a Panzer Generalt – egyrészt mert jó játék, másrészt mert tényleg olcsó. Ezek után meg minek bárkinek is a Star General?).

CSALÓDÁSOM OKAI

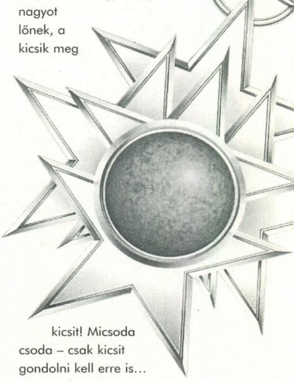
Csak röviden felsorolom, hogy miért nem érdemes nagyon foglalkozni a játékkal:

- a grafikai és zenei kivitelezés minőségéről már szóltam (csak vessetek egy pillantást a csillagképernyőre és megértitek miről beszéltem – tarkabarka, csak éppen az nem látszik rajta aminek kellene).

- látszik, hogy megpróbálták újítani a PG rendszerén (két síkon párhuzamosan futó események, diplomácia) és egyúttal egyszerűsíteni, ahol – a készítők szerint – lehet (kutatás, speciális képességek). Nos, szerintem mindkét próbálkozás teljesen félresikerült – pontosan a lényeget sikerült kiemelni a Panzer Generalból, illetve a Fantasy Generalból (milyen klasszul voltak ott megoldva a hadvezérek tulajdonságai és a varázstárgyak módosító hatásai!).

- a csillagképernyőn nem igazán sikerült megoldani, hogy egy pillantással el lehessen dönteni, mi vagy ki is van ott (ez a PG egyik nagy erőssége volt). Jött egy bazi nagy hajó, gyorsan odaugrom – erre egy kis nyavalyás romboló. Bekúszik egy kis vacak porszem...piff-paff-puff... a csatahajóm oda. Rámegyek a kurzorral, hát nem egy csatahajó? Elárulom, de bizony... de akkor már késő volt. Ez tudom hogy apróság, de engem nagyon zavart. A Panzerban némi történelmi ismerettel el lehetett igazodni (mondjuk mindenki tudja nagyjából, hogy mivel lehet egy Tigris tankot kiirtani... vagy inkább milyen gyorsan kell

szaladni előle...). Mivel űrhajókkal még viszonylag kevés az emberek tapasztalata, sokkal jobban kellene ezeket a dolgokat kiemelni. Hasonlóképpen a bolygók is klasszul eltűnnek a sok csillagköd és meteor között...Csak egy ellenpéldát hadd említsek meg: az Imperium Galacticában azonnal láttam mi történik a csillagképernyőn (ezt egyelőre higgyétek el, de tényleg így van). Sőt! A nagy űrhajók nagyot lőnek, a kicsik meg

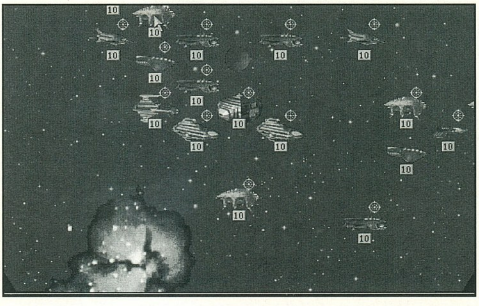


kicsit! Micsoda csoda – csak kicsit gondolni kell erre is...

SZUMMA SZUMMÁRUM

A Star General szerintem egy kiváló sorozat méltatlan befejezése. Még a szerintem nem túl sok újdonságot a „remek" 32 bites oprendszerrel ötvöző Allied General is jobb volt, a korábban példaként felhozott elődökről nem is szólva. Csak azoknak merem ajánlani, akiknek tengernyi pénzük és/vagy idejük van, mert a kategóriában sokkal jobb játékok is vannak a piacon. Én mindenesetre ismerőseim körében mindenkit igyekeztem lebeszélni róla – nem is tudják ezzel milyen nagy jót teszek velük.

Elkeseregte: Pellus



PC GURU

64%

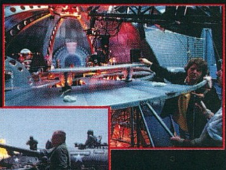
El tőle minél messzebbre!

TÁMAD A MARS!

Ismét egy hollywood-i csoda készül, legalább is erre utalnak a nyomok a Támad a Marssal kapcsolatban. A felvonultatott szereplőgárda és a készítő stáb összetétele mindenesetre rendkívüli. A készülődő film mindenesetre inkább paródia, mint sci-fi, de ennek ellenére még lehet jó is a dolog. A story mindenesetre hagyományos, idegenek érkeznek a Földre, kikkel természetesen meggyűlik a földlakók dolga...

3 kérdést teszünk fel játékkal kapcsolatban, az ajándékokat (mindenféle goodies dolgokat) az Intercom fogja kisorsolni a helyes beküldők között.

1, Melyik film nem titkold paródiájaként készült az alkotás?



2, Milyen színűek a marsi emberkék?

3, Ki játssza az USA elnökét a filmben?

A megfejtéseket március 15.-ig várjuk a szerkesztőség címére:

Intercom compo - PC GURU
1399 Budapest
Pf.: 701/765

INGYENES BUDAPESTI HÁZHOZSZÁLLÍTÁS

Nézze a TV-t! Hallgassa a Rádiót!
A számítógépén...

/ VideoHighway TR288 TV-Rádió kártya /

MELLIK & BAKÓ

VideoHighway TR288. Az AIMS Lab. által gyártott kártya TV-tuner és sztereó FM-rádió egyben. Hardveres interpolációval biztosítja a torzításmentes képet. A video ablak mozgatható és méretezhető. A kényelmes használathoz pedig a csomagban még egy távirányítót is talál majd.

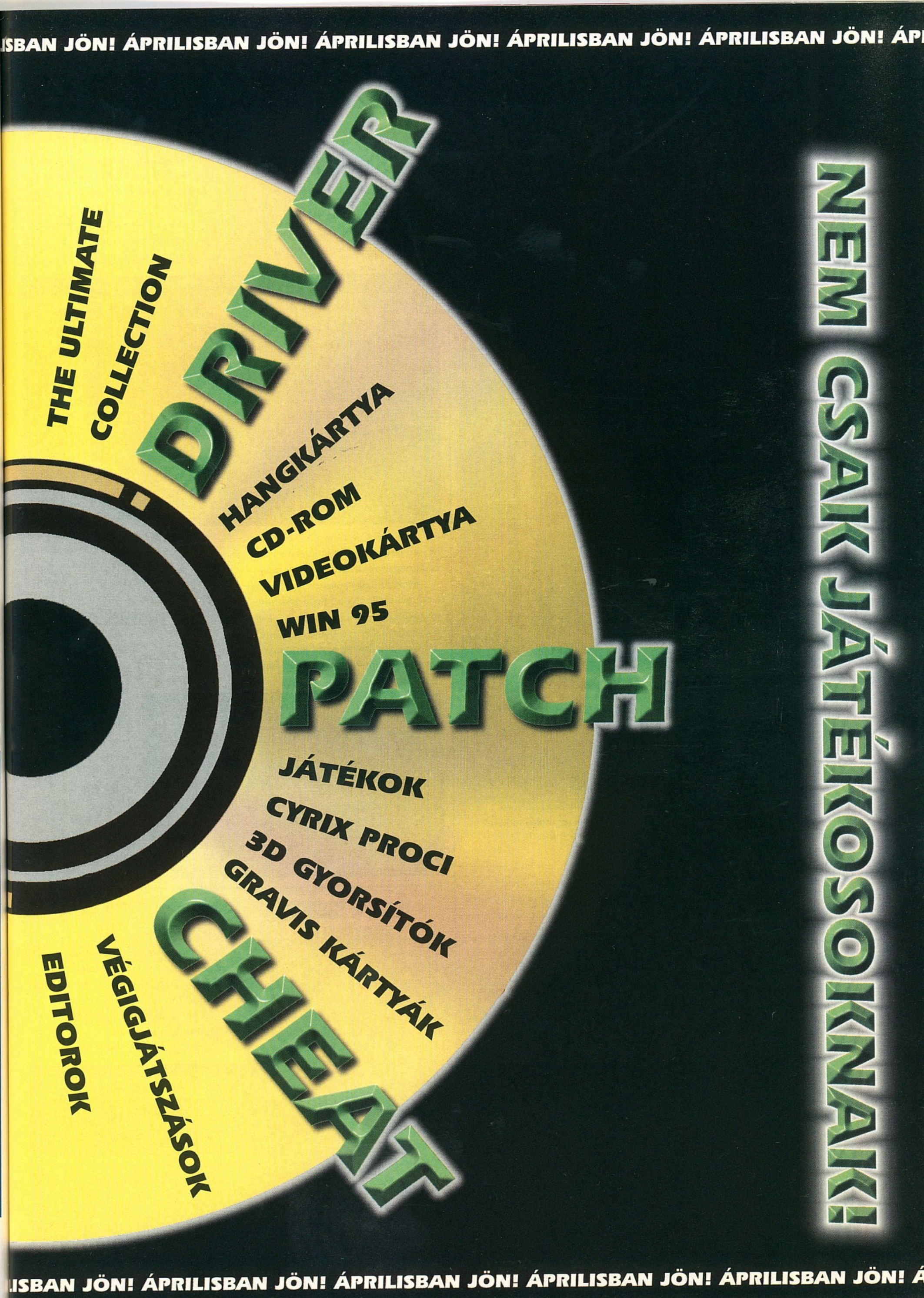
Az AIMS termékei mellet a GrafixSHS Kft. a Creative termékek hivatalos magyarországi disztributora. A legrövidebb határidőn belül, a legkedvezőbb feltételekkel szállítja a teljes Creative termékskálát. Viszonteladóknak Budapesten ingyenes házhozszállítás.

GRAFIX SHS
Kereskedelmi és Szolgáltató Kft.

Dealerek: Digitmodul Kft. 1137 Bp., Jászai Mari tér 5. ◆ Lap Stúdió Kft. 1063 Bp., Zichy J. u. 3. ◆ Mikropo Computer 1065 Bp., Nagymező u. 51. ◆ Nádor Rendszerház 1141 Bp., Kőszeg u. 41. ◆ PC World Kft. 1108 Bp., Venyige u. 3. ◆ Qwerty Kft. 1114 Bp., Bartók B. út 14. ◆ Signal Computer 1135 Bp., Béke u. 11. SZÜV Rt. 1145 Bp., Szugló u. 9-15. ◆ FullKomp Kft. 1112 Bp., Menyecske u. 9. ◆ Parasys Kft. Bp.. Polus Center ◆ Komel Kft. 1118 Bp., Csiky hegyek u. 12. ◆ Számprog Kft. 5600 Békéscsaba, Szabadság tér 12-14. ◆ Enter2000 Kft. Debrecen, Csapó u. 25. ◆ Professzionál-Miskolc Kft. 3525 Miskolc, Kishunyad u. 32. ◆ PC Box Kft. 6722 Szeged, Mérei u. 12. ◆ Lancer Kft. 9700 Szombathely, Szell K. u. 11.

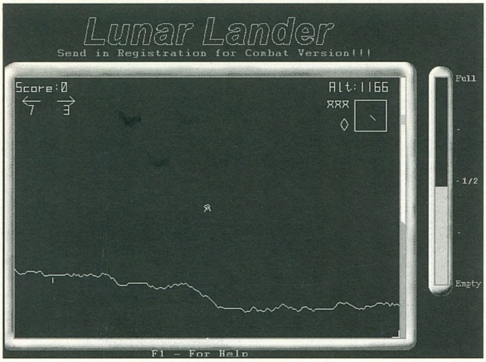
CSAK VISZONTELADÓKNAK ÁRUSÍTUNK

INGYENES BUDAPESTI HÁZHOZSZÁLLÍTÁS
INGYENES BUDAPESTI HÁZHOZSZÁLLÍTÁS


ÁPRILISBAN JÖN! ÁPRILISBAN JÖN! ÁPRILISBAN JÖN! ÁPRILISBAN JÖN!
THE ULTIMATE COLLECTION
DRIVER
HANGKÁRTYA
CD-ROM
VIDEOKÁRTYA
WIN 95
PATCH
JÁTÉKOK
CYRIX PROCI
3D GYORSÍTÓK
GRAVIS KÁRTYÁK
CHEAT
VÉGIGJÁTSZÁSOK
EDITOROK
NEM CSAK JÁTÉKOSOKNAK!
ÁPRILISBAN JÖN! ÁPRILISBAN JÖN! ÁPRILISBAN JÖN! ÁPRILISBAN JÖN!

LUNAR LANDER

Sokan biztos ráismernek erre a játékstílusra, ami nem véletlen, mert igen sok géptípusra írtak ún. „landolós" játékokat, egészen a ZX81-től kezdve C64, Spectrum, Amiga gépekre, no meg PC-re is. A Lander programoknak az a fő alapelvük, hogy mintegy szimulálják egy űrkomp landolásának körülményeit és nehézségeit. A szerzők általában arra törekednek, hogy valós legyen a bolygó avagy hold gravitációja, tömegvonzása az űrhajónkra, valamint a rakéta által leadott tolóerő épp úgy befolyásolja mozgásunkat mint a valóságban.



A JÁTÉK

A Lunar Lander alapcélja nem változott, le kell szállnunk űrkompunkkal a hold egyik kijelölt leszálló pályájára, ott újra feltölteni üzemanyaggal az űrkompot (gas) és jöhet a következő bázis. A leszállási gyakorlatokat a Jupiter egyik holdján, az IO-n kezdjük el, aminek a gravitációs faktora 1.5. Itt összesen 10 bázisra kell landolnunk tetszés szerinti sorrendben, ha teljesítettük mind a tizet jöhet a következő pálya a húszból.

INFORMÁCIÓK

A kép jobb oldalán látható csík jelzi a még rendelkezésre álló üzemanyagot, az „ALT" azaz Altimeter és a GSI (Gross Speed Indicator) pedig a sebességünket jelzi. Az alatta látható négyzet az ún. DRB (Directional Radio Beacon) pedig arra hivatott, hogy segítségével meghatározzuk milyen szögben ereszkedünk le. Ha itt csak egy pontot látunk, akkor tökéletesen függőlegesen vagyunk

EGYEBEK

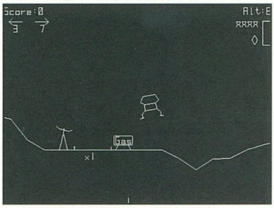
Ha elfogy az üzemanyagunk, akkor a tartalékból az Enter segítségével újra tankolhatunk (menetközben is) de csak ötször. A leszállás a „GAS" tábla és a radar által behatárolt területre történik. Nagyon kicsi ez a leszálló terület, legyünk óvatosak, mert a legkisebb hiba is végzetesnek bizonyulhat.

FONTOSABB BILLENTYŰK

Tab - ugrás a következő pályára
Ctrl - Zoom ki/be az utolsó métereken
P - pause
F1 - help
F5 - zene be/ki
F8 - fényerő/kontrast
Enter - tartalék üzemanyag

Lunar Lander futtatásához min. AT386, 2MB RAM szükséges, ezenkívül a szerző a regisztrált verzióhoz az ún. Combat Version-t is mellékeli.

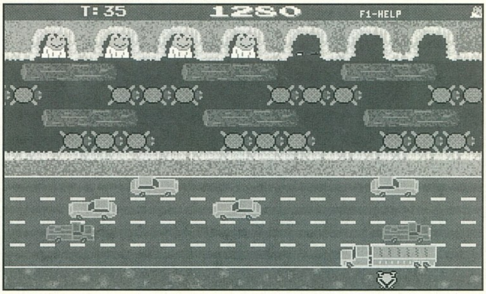
Kurt W. Dekker.
kwd@netcom.com
LCD.



REVENGE OF FROGGIE

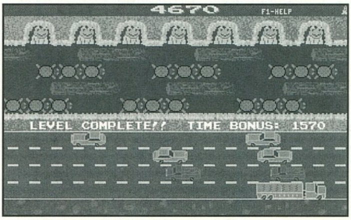
Mindenki kedvenc kis békája ismét itt van. Ugyanolyan aranyos, kedves mint évekkel ezelőtt. Ugyanúgy az a célja, hogy feljusson a biztonságot jelentő nádashoz. Ugyanolyan vadak és agresszívek az autósok mint régen.

És végül, ugyanolyan kiszámíthatatlanok a folyón sodródó farönkök...



Szóval a Revenge of Froggie semmiben sem tér el az eredeti Fogger ötlettől! Azaz egy valami mégis – a játék elején választhatunk a Classic és a Extended mód közt!? Bár a Frogger egy „kötelező alapjáték", de esetünkben az sem mellékes, hogy végre egy tökéletesen átírt PC-s verzióhoz van szerencsénk.

További PLBM játékok: Galaxi, Gravwell, Island Hopper, Scud, Spaced-Out Invaders, Spedkar, Viper.



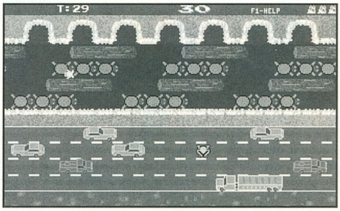
KEZELÉS

P - pause
J - joystick on/off
F1 - HELP
F5 - sound/music
F10 - menu
Cheat - Alt-F3 (csak a regisztrált verzióban)

PLBM Games
PO Box 10342
Costa Mesa, CA
92627
sales@plbm.com

EGY KIS FROGGER TÖRTÉNELEM

A játék kezdete a régmúlt időkre vezethető vissza, ezek még annyira ősidők voltak, hogy akkor még otthoni számítógépek sem léteztek. Az eredeti, legelső és klasszikus Frogger-t konzolgépekre írták, ennek ötlete az Sega-tól származik. A játék akkora sikert aratott, hogy sorra átírták, adaptálták (át lopták) Colecovission, Intelvission, BBC, Dragon (Coco), TRS80, AtariVCS 2600, Apple II, Oric, C64, Spectrum, Macintosh, PC, Amiga, MSX és Atari gépekre, illetve konzolokra.

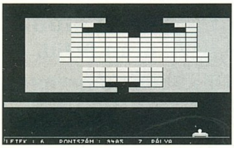


Eddig PC-re (1996 decemberéig) megjelent összes Frogger játék: Fowlplay, Frog, Frogger Jr., Revenge of Frogger, The Toad, Karl Quappe, Chicken (Windows), Quaak (Windows), Webfrog (Windows).

TI KÜLDTÉTEK

LCD

Hobbim a játékírás, és már régóta szándékomban állt valahova beküldeni alkotásaimat (eddig csak az osztálytársaimat traktáltam velük). Mind a hét beküldött alkotás PD., ebből öt játék és kettő pedig felhasználói program. A felhasználói

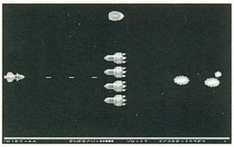


programok név szerint a MultiWord V2.0 egy Dos szövegszerkesztő ékezetes karakter támogatással, és az FM-Tracker V3.1 ami egy Adlib zeneszerkesztő.

A játékok elég vegyes képet alkotnak, akad köztük kaland, stratégiai, akció és ügyességi játék. A két legkisebb alkotás a Joe's Labirynth és a LCD-Breakout, mint a nevükből is következtetni lehet mindkettő ügyességi játék.

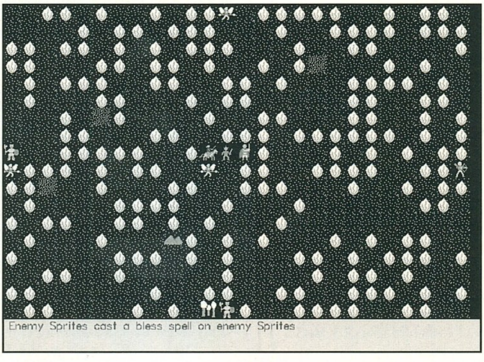
STARFIGHTER 2100

Ez egy űrhajós lövöldözős program, amiben 10 pályán keresztül kell az ellenséges űrhajókkal megküzdenünk. No meg a szintek végén a szokásos fő-fő ellenféllel.



KING'S BONTY

Az emlékezetes C64-es program alapötletéből született játék, de (sajna) nem az átirata. A játék célja, hogy megtaláljuk a nyolc mágikus erejű tárgyat, ezenkívül legyőzzük a 12 legnagyobb lázadófejedelmet, akik királyuk, Maximus ellen törnek. Hadseregünk hat csapatrészből áll amiben különböző fajtájú teremtmények találhatók, kalandozásaink során összesen négy kontinensen bolyonghatunk, melynek nevei: Continantia, Forestia, Isladia és Saharia. Ezek között átjárókkal közlekedhetünk, amiket nekünk kell megtalálnunk pl. a Continentián a térkép bal szélén található. A térképen látható építmények a városok, kastélyok és a tanyák. A játékban található fajok: goblins, lizardmen, sprites, zombies, sceletons, archers, cavalry, orcs, dwarfs, elves, pikemen ghosts, druids, griffins, trolls, knights, giants angels, demons, archmages, vampires, dragons. Ha belefutunk egy kósza seregbe vagy megostromolunk egy lázadó várost, harcra kerül a sor, ilyenkor felállnak a szemben álló seregek, s indulhat a csata. A harcot a zárójelbe tett gombok megnyomásával, ill. a keypaddal vezérelhetjük.



WARTIMES II

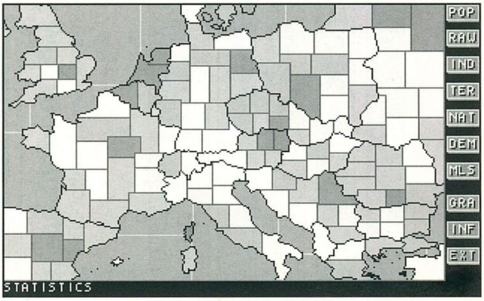
Ennek a stratégiai játéknak az első részét még C64-re írták. A játék egy hagyományos stratégiai elemekre épülő program, ahol 19 európai országot kell meghódítanunk. Ehhez olyan megszokott dolgok állnak a rendelkezésünkre mint pl. hadsereg, diplomácia, kémek. A játék fejlesztése egyébként 2 évig tartott.

Lipcsey József (SerJoe) Pascal coder, Musicman, ötletgyáros, GFX
Lipcsey Gyula (Lipy) Assembly coder, GFX, tanácsadó, ötletek

Lipcsey József
3553 Kistokaj
Széchenyi u. 70.

MEGJEGYZÉS

Nekem a King's Bonty tetszett a legjobban, ezért is írtam erről valamivel bővebben. A Wartimes II pedig egy kicsit bonyolultnak tűnt, bár

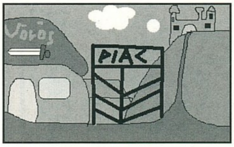


biztos, hogy bennem van a hiba. Az viszont nagyon jó lenne, ha a játékokból magyar verzió is létezne...

Angler

NOMOOR

Elküldtem egy készülő programomat, amely még csak kezdeti stádiumában áll. Kérdésem az lenne, hogy szerintetek ilyen minőségű képekkel és játékmenettel labdába lehet e rúgni kis hazánkban? Pl. feltenni a CD-GURU-ra meg ilyesmi?



Elküldtem a program Shareware verzióját...

Címe: Noomor

Magyar kalandjáték, melyben egy fiatal harcost kell irányítanunk, aki mellesleg valamit ért a varázsláshoz is.

„Kalandéhesen vágsz neki az útnak, amelyről még sejtelmed sincs, hogy milyen veszélyeket rejt magában. Döntéseid, stratégád, de legfőképpen a szerencséd befolyásolja küldetésed

sikerességét. Minden lépésed gondold meg. Ne kövesd el kétszer ugyanazt a hibát! – Egy hatalmas gonosz varázsló, Noomor, aki a Nagyhegy gyomrában él, 400 éves korában át fogja venni az uralmat a város felett. Segítsége egy sárkány, akit egyszerűen a Varázsló Sárkányának hívnak. Néha – úgy évenként egyszer – fölszáll és tüzet okád a városra. A nagy gond az, hogy a varázsló 399 éves..." A játékban lehet harcolni is, ennek menete a Kaland Játék Kockázat c. könyvsorozatban lévővel egyezik meg.

Kezelése egyszerű:
- Egy ösvényen állsz.
1. kelet felé mész
2. nyugat felé mész
Választás: 1

A program tényleg csak kezdeti stádiumban van. A látottak alapján nekem tetszik a program, talán valamivel több humort és ötletet kellene beépíteni a játékba. Szóval mindenféleképpen érdemes lenne befejezni, de ehhez elengedhetetlen az önbizalom...(Angler).

Hauzman Dávid
Edelény
Mátyás király u. 3.
3780

EXTRA Megrendelőlap (amíg a készlet tart)

Megrendelem az alábbi CD-ROM-os kiadványokat:

☐	CD GURU 97/2	995 Ft
☐	CD GURU 97/I	850Ft
☐	CD GURU 96/6	800 Ft
☐	CD GURU 96/4	750 Ft
☐	ECTS CD	550 Ft

☐ Kérem, hogy az alábbi számokat utánvétellel küldjék el a részemre:

☐ Kérem, hogy az alábbi számokról küldjenek befizetési csekket:

A'aink a postaköltséget nem tartalmazzák

A fenti árak'ra az előfizetői kedvezmények nem vonatkoznak!

CD ÍRÁS

PC-re és Amigára

Minőségi alapanyaggal együtt

2.000,-tól!

– DAT-ról
– CD-ről
– Winchesterről

Azonnal vagy 24 órán belül.

Winchester bérlés 500Ft/nap+letét

Ezen kívül:

- **AUDIO CD készítése**
- **Számítógépek javítása, bővítése**
- **Szaktanácsadás**
- **Írható CD - R lemezek árusítása**

Kirják Tibor

1115 Budapest, Somogyi út 11.,
Tel.: 203-9752, 06-20 230-282

Megrendelőlap

GURU 1992-93-as évfolyamból kérem: .... db x 70 Ft = ... Ft
GURU 1994-es évfolyamból kérem: .... db x 100 Ft = ... Ft
GURU 1995-ös évfolyamból kérem: .... db x 120 Ft = ... Ft
GURU 1996-os évfolyamból kérem: .... db x 150 Ft = ... Ft
PC GURU 1993-94-es évfolyamból kérem: .... db x 100 Ft = ... Ft
PC GURU 1995-as évfolyamból kérem: .... db x 150 Ft = ... Ft
PC GURU 1996-as évfolyamból kérem: .... db x 200 Ft = ... Ft

Összesen: .... Ft

☐ Kérem, hogy az alábbi számokat utánvétellel küldjék el a részemre:

☐ Kérem, hogy az alábbi számokról küldjenek befizetési csekket:

Utánvételes megrendelés esetén a postaköltséget felszámítjuk!

Kérem, hogy küldjenek a részemre befizetési csekket az alábbi előfizetésről:

☐ 1 éves PC GURU előfizetés (3000 Ft) ☐ 1 éves CD GURU előfizetés (5250 Ft)
☐ 1/2 éves PC GURU előfizetés (1500 Ft) ☐ 1/2 éves CD GURU előfizetés (2700 Ft)

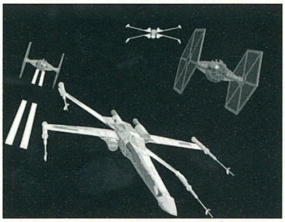
UNICOMP

SZÁMÍTÁSTECHNIKAI KFT.

Számítógépek, alkatrészek, kiegészítők nagy választékban
Microsoft, Novell, Corel szoftverek
Játék, multimédia, és video CD-k

Unicomp CD-klub:

- 10% kedvezmény a CD-ROM-ok árából
- 2% kedvezmény minden hardverre
- 7 napos kipróbálási lehetőség
- Sorsolások, akciók, egyéni igények kiszolgálás
- Szaktanácsadás és "lifetime update".



Jön! Jön! Jön!

X-wing vs. Tie fighter

Előjegyzést már felveszünk! Rendkívüli akció a megjelenés hetében!

1094 Budapest IX. Páva u. 26. Tel/fax: (1) 217-4170
8000 Székesfehérvár Basa u. 1. Tel/fax: (22) 340-075

SPIELER KFT COMPUTER

1094 Bp., Ferenc krt. 39.
Tel./Fax.: 216-4175
1083 Bp., Illés u. 40.
Tel./Fax.: 334-3715

Gyalog van?
Keresse fel körúti üzletünket!!

Új üzletünkben ismeretterjesztő, video, oktató CD-k
Lexikonok, enciklopédiák, szótárak, könyvelőprogramok, sikerfilmek

Vadonatúj

Alien Trilogy, Dragonheart, Iron Man
FIFA 97, NHL 97

és örökzöld játékok nagy választékban.

De ehhez hardver is kell!

486-tól Pentium PRO 200 MHz-ig PC-k a kívánsága szerinti összeállításban, 72 órán belül, 2 év garanciával!!

Audio CD készítés

1-100 példányban, DAT-ról, CD-rõl, LP-rõl, harddiscrecorderrõl, kazettáról (válogatás is). DAT és CD esetén nem újradigitalizálással!

Adatarchiválás - CD ROM írás

6 órán belül, Winchesterrõl (AT, SCSI), DAT-ról, CD-rõl. Multi-session írás! Macintosh CD, HDD is!

Winchester bérlés (850 MB AT, 500 Ft/nap+letét)

Komplett számítógépek, részegységek értékesítése.

Czakó Tamás & Nagy Andrea 1077 Budapest, Almássy tér 18. félemelet 3.
Hétfõ-péntek: egész nap, Hétvége: hívjon! Telefon: 322-6624, 06-20-356193

Számítógépek és alkatrészek kedvező áron

Flash Design Kft.

Konfigurációk:

Flash Easy
486 SIS alaplap, AMD 5x86 133MHz CPU, 640MB HDD, 4MB RAM, Cirrus Logic 5440 videokártya, 1.44 FDD, 14" SVGA monitor
94.000

Flash Base
ATC VX Pentium alaplap, AMD K5-100 CPU, 640MB HDD, 8MB RAM, S3 Trio 64V+MPEG videokártya, 1.44 FDD, 14" SVGA monitor
107.900

Flash Tuning
Gigabyte HX 512 c. alaplap, Intel P133 CPU, 2.1GB HDD, 16MB RAM, S3 Trio 64V+2MB MPEG videokártya, 1.44 FDD, 14" SVGA monitor
154.300

Flash Gigant I.
Gigabyte Dual Pentium alaplap, 2xIntel P133 CPU, 2.1GB HDD, 4MB RAM, S3 Trio 64V+2MB MPEG videokártya, SB16 VE hangkártya, Sony 8x CD-ROM, 150W hangfal, 1.44 FDD, 15" Targa SVGA monitor
273.000

Flash Gigant II.
Gigabyte Dual Pentium alaplap, Intel P166 CPU, 2.1GB HDD, 4MB RAM, S3 Trio 64V+2MB MPEG videokártya, 1.44 FDD, 14" SVGA monitor
212.000

Pentium Gigabyte alaplapok:

Pentium HX 512Kb cache control	21.100
Pentium VX 256Kb cache control	17.100
Dual Pentium Ultra wide SCSI controller	48.400
Pentium Pro	39.900
MS-GA HX 512 Kb cache onboard	18.500

Figyelje jelünk, keresse nevünk!

Cím: 1062 Bp. Andrássy út 127.
Tel: 122-9139 , 06-20 226-167

PC-Akció

Páratlan áron vásárolhat tőlünk:

- Multimédiás, Pentiumos rendszereket (akár 200 MHz-ig)
- **128 bites, 2MB RAM videokártyát 18.420+ÁFA**
- Szines nyomtatót
- Multimédia kiegészítőket (CD-k, hangkártyák, stb.)
- Video CD-ket

PC-Centrum Budapest, I. ker. Széna tér 7. III. 1. A Burger King mellett Tel.: 135-9456
Nyitva: 9h-19h-ig!!!

És még sok mást kedvező áron!

ROLL COMPUTER III. ker. Szőlő u. 37. Tel.: 188-7573, 0620-347-544
Nyitva: H-CS.:9-17 P.:9-15

CYBER WORLD

PC CD-ROM SHOP

Huber Center Labirintus Üzletház
Bp. VII. Erzsébet krt. 37.(az udvarban)
Nyitva: H-P: 10-18; SZ: 9-14
Telefon: **351-6419**

- **Nálunk NEM kell tagsági a CD-ROM otthoni KIPRÓBÁLÁSÁHOZ! és CSAK a bruttó ár 10 %-a hetente!!! (A havi díj a bruttó ár 30%-a)**
- **De ha mégis van tagságid, akkor a CD-ROM otthoni kipróbálása csak a bruttó ár 7.5 %-a és nem kell a CD-ROM-ot sem kifizetni (Havi díj 22.5 %)**
- **És ha vásárolsz, akkor minimum 10, maximum 50% kedvezményt kapsz.**
- **Ha nem indul, vagy nem fut a megvásárolt progi, mi ingyen installáljuk!**
- **Ha megadod a címed, havonta Hírlevél + Árlista !!!**
- **VADONATÚJ SZOLGÁLTATÁSUNK:**

CD-ROM BIZOMÁNYI

- **Ne feledjétek: új CD-ROM lemezek továbbra is hatalmas választékban, mindig a LEGJOBB ÁRAKON kaphatók !!!!!**

Ready COMPUTERS KFT

Számítástechnikai szaküzlet
Bp. V. ker. Báthori u. 19.
Nyitva : Hétfőtől-Péntekig: 9.30-18 h / Szombaton: 9-13 h
Fax: 111-8671 Telefon: 131-0518
http:\www.inext.hu-ready

Komplett számítógépek

READY Station	Amd 5x133 CPU / 4Mb RAM / 630Mb HDD / 1.44Mb FDD / 1Mb VGA vez. / 14" Professional color monitor / bill. / mini ház	**99.500**
READY Optimal	Amd 5k100 CPU / 8Mb EDO RAM / 1.3Gb HDD / 1.44Mb FDD / 1Mb VGA vez. /14"Professional color monitor / bill. / mini ház	**118.000**
READY Professional	Intel P133 CPU / 16Mb EDO RAM / 1.3Gb HDD / 1.44Mb FDD / 1Mb VGA vez. / 14" MAG color monitor / bill. / mini ház	**144.500**

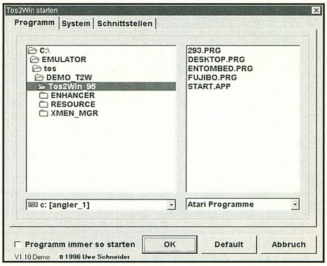
Alkatrészek, kiegészítők nagy választéka !

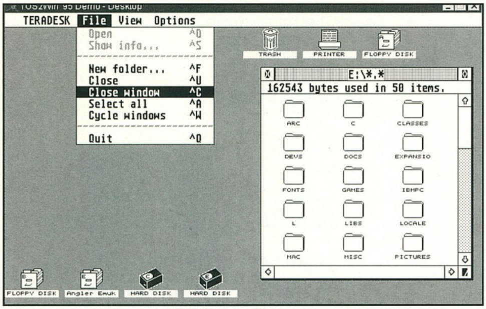
Pentium Gigabyte HX alaplap 512Kb cache	22.400 Ft
Pentium Tomato VX alaplap 256 Kb cache	15.600 Ft
Amd 5x133 CPU	6.100 Ft
Amd 5k100 CPU	11.500 Ft
630 Mb Seagate HDD	24.600 Ft
1.7 Gb Seagate HDD	35.600 Ft
8Mb 32/36/EDO RAM	4750/5200/4700 Ft
16Mb 32/36/EDO RAM	10800/10900/10500 Ft
4x/6x/8x CD ROM-ok	14660/14900/16000 Ft
12xACER/16xGoldstar CD ROM-ok	18650/27800 Ft

Várjuk viszonteladók érdeklődését: 06-30-413-453
Áraink ÁFA nélkül értendők. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk.

Emulátorok

Az Atari 4. rész





Az Atari megalakulása, akárcsak pl. a Commodore, Apple vagy a Nintendo cégeké, a nagy otthoni számítógép „bumm" éveire (1975-80) vezethető vissza. A cég elsősorban a konzol játékgépek és programok fejlesztésére alakult, de hamar rájöttek, hogy az otthoni számítógépek is épp annyira kelendőek mint a billentyűs társai. Az első számítógépük az Atari 400-as volt, ami 1979-ben jelent meg. Jellemzői: CPU 6502A, 1.77 MHz (PAL), 10 kByte ROM, 16 kByte RAM, membrán bill., custom LSI chip, sprite, TV modulátor, magnós adattárolás, grafika: text 40x24, 5 szín, grafikusan 160x192, 4 szín, hang 4 csatorna 8-bit. Majd ezt követte egészen a '90-es évekig tartó sorozat, Atari 800, Atari 1200XL, Atari 600XL, Atari 800XL, Atari 65XE, Atari 130XE, Atari ST-TT, Atari Falcon és a Jaguar. A legnagyobb példányszámban eladott gépük az ST-TT sorozat tagjai voltak. Ezt főleg két programnak köszönhette (szerintem), egyik a Chalamus (DTP) majd későbbiekben a Cubase (MIDI) programok tették igen vonzóvá a gépet, ez utóbbi azért is volt népszerű, mert az alapgépbe beépítettek egy MIDI-s portot, s így viszonylag kis befektetéssel már egy profi stúdió alappillérének számított az ST (mind a mai napig).

ATARI ST-TT, MEGA ST...

Az Atari alapgépe az 520 ST volt, s mint a neve is mutatja 512 KByte RAM-mal rendelkezett, valamint egy 8MHz 68000-es Motorola processzorral és egy beépített 3.5-es DD-s meghajtóval. Az ST-re épülő sorozatok pl. 1024 ST, TT, Mega ST, további hardver erősítéseken estek át, több RAM, gyorsabb processzor, HD, Desktop kivitelezés stb. Operációs rendszerére a TOS-ra (V1.0, 1.2, 1.4, 1.6 és a 2.06) elmondható, hogy bár külsőre nagyon hasonlít a MacOs -re, de ha alaposabban belemélyedünk, találhatunk lényeges eltéréseket pl. CMD (command line) ami ugyanolyan mint Amigán a Shell vagy CLI.

ATARI EMULÁTOROK

Jó pár Atari emulációval találkozhatunk ez idáig is, de ezek csak konzol, illetve 8-bites gépeket emuláltak, ilyenek pl. a Stella 96, Virtual Vcs (Atari 2600), GameGear, valamint 8-bites kategóriában a Rainbow (Win95) , Pokey (Dos) PC Xformer (Dos, Win.), VSS (Virtual Super System) (DOS), ezek az Atari 400, 800, XL, 5200 gépeket emulálták. 16 bites emulátorok csak tavaly kezdtek megjelenni.

GEMULATOR 96, MAGIC PC, TOS2WIN.

Mindhárom emuláció Win95, Win32 felületen fut, „milyenségét" a fenti sorrend is mutatja, de ezt a programok ára is híven tükrözi. És még egy fontos tényező: mindhárom német fejlesztésű.

TOS2WIN95(AIXIT)

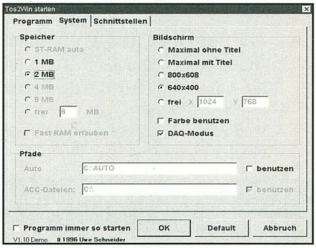
A mintegy 780K terjedelmű emulátor elvileg arra képes, hogy az általunk kiválasztott Atari programot (prg. app. kiterjesztés) futtassa. Azaz minden egyes Atari program futtatásánál újra és újra el kell indítanunk a TOS2Win95-t, mert az előzőekben futtatott program kilépésénél magából az emulátorból is kilépünk. Ezért inkább azoknak ajánlom a TOS2Win95-t akik nem akarnak elmélyedni a TOS rejtelmeibe és csak 1-1 programot akarnak futatni, már amennyiben az fut az emulátor alatt. Az TOS2Win95 bejelentkezésénél három menü-ablak közt választhatunk.

Program: Itt kiválaszthatjuk a futtatni kívánt Atari programot.

System: Ahol beállíthatjuk többek közt a RAM méretét (demo verzióban max. 2MB) és a képünk felbontását.

Schnittstellen: Csak a serial beállításokra vonatkozik különös tekintettel a Midi In, Midi Out portokra!

A TOS2Win95 nem mondom működik-működik, de messze nem mondható el róla, hogy minden igényt kielégítene. De akinek szerencséje van és gond nélkül fut a hőn áhított program, annak biztos, hogy ez a legegyszerűbb és leggyorsabb megoldás. Az emulátor kilépéseket egyébiránt ki is lehet cselezni. Elég csak a TerraDesk Desktop nevű Atari programot elindítani és máris nem lép ki automatikusan az emulátor amikor kilépünk a programból. Mi több, normális Ataris kinézete lesz a TOS2Win-nek és elérhetővé válnak az PC meghajtók is. Legközelebb a két másik emulátorral folytatjuk, addig is „Előre Ataris kispajtások".



Angler (aki most Ataribubus)

SUBCOMP KFT. 1058 Budapest, Vas u. 5. Tel.: 138-2751, 138-0321

Komplett konfigurációk

⇨P-133 104.990,-Ft	⇨P-100 (AMD5k86) 93.980,-Ft
Intel Triton alaplap 256k	Intel Triton alaplap 256k
S3 UV+ 1MB MPEG VGA	S3 UV+ 1MB MPEG VGA
1.3 GB Quantum HDD	1.3 GB Quantum HDD
16 MB RAM	16 MB RAM
1.44 FDD	1.44 FDD
Intel P-133 CPU	AMD 5k86 CPU
Cooler	Cooler
Kijelzős mini ház	Kijelzős mini ház

Minden konfigurációt tetszőlegesen lehet tovább bővíteni, valamint minden konfigurációhoz ajándék Mitsumi egér+pad vagy joystick.
Akció!! Proview Digitális, LR, NI, OSD monitor beépített mikrofonnal 84.800,-Ft amíg a készlet tart.
Az árak minden esetben ÁFA nélkül értendők.
Alkatrészekre 1 év, konfigurációkra 1 + 2 év garanciát vállalunk.

ÚJ PC-CD ROM BOLT NYÍLT
TICOM SOFTWARE
CÍM:Bp. NAGY LAJOS KIR. ÚTJA 213.
TEL.: 06-20 345-559
KLUBTAGOK KEDVEZMÉNYEI:
- Minden program árából 10% kedvezmény
-A program értékének 10%-áért HAZAVIHETED KIPRÓBÁLNI
- CD-ÍRÁS 2000 + áfa
- Az új programokról listát küldünk

E HIRDETÉS FELMUTATÓJÁNAK 15% KEDVEZMÉNY!

Vidéki és budapesti számítástechnikai üzletek FIGYELEM!!!

Várjuk olyan üzletek jelentkezését, akik terjesztenék a PC GURU-t és a CD GURU-t.

- Kedvező feltételek!
- Magas terj. jutalékok

Részletes információ, tájékoztató a 137-0007, vagy a 291-8244-es telefonszámon.

EZ Computer Kft.
1113 Budapest, Tornavár u. 8.
Tel./Fax: 186-2929
Tel.: 06(20)39-31-32
06(30)52-29-29

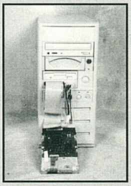
Ízelítő árainkból:

1MB 9bit RAM	1250.-
4MB EDO RAM	2480.-
12xCD ROM	17900.-
S3 Trio 64	5480.-
SB Pro komp. hangkártya	4380.-

Goldstar monitorok 3 év garanciával!
HERCULES grafikuskártya 5 év garanciával!

Részletes árlistánk letölthető a FaxBank-ból:
180-8611/2929#
Áraink a 25%-os ÁFA-t nem tartalmazzák!
Diákoknak kedvezmény!

PC CD-ROM SHOP nyílt KISPESTEN!!!
Óriási választék, a legújabb játékoka legkedvezőbb árak!
NYITÁSI AKCIÓ!
TAGSÁGI CSAK 3.000 Ft
(ÁFÁ-val)
Az ár 10 %-áért kipróbálhatod a CD-t.
Törzstagoknak további kedvezmények.
TEL: 157-09-37



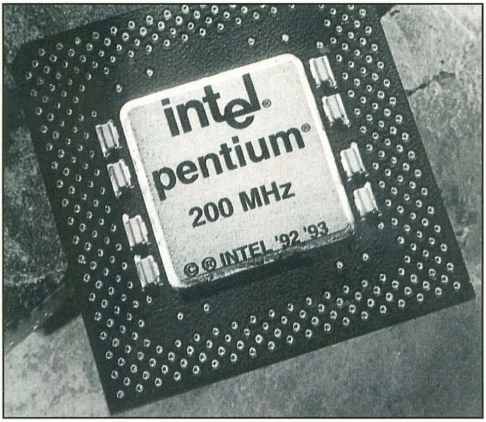
KÜLSŐ HDD CSATOLÓ!
Egyszerű és gyors megoldás ideiglenes AT BUS-os egységek csatlakoztatására.
ÁRA a kábelkészlettel együtt **CSAK 1.600 Ft.**

További szolgáltatásaink:
SZOFTVER FEJLESZTÉS,
ADAT ARCHIVÁLÁS

CD írás 20 perc alatt 500 Ft-ért

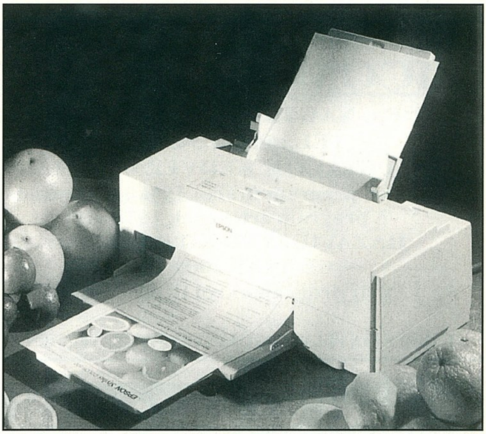
MMX – MEGJELENT AZ INTEL ÚJ PROCESSZOR CSALÁDJA

Az Intel 1997. január 8-án bemutatta a nagy nyilvánosságnak, és elkezdte forgalmazni új processzorait, a 166 és 200 MHz-es, bővített utasításkészletű, MMX-es processzorait. A hivatalos megjelenés természetesen felkavarta az eddigi állóvizet, és kezdenek megjelenni az első ilyen alapú gépek és speciálisan rá írt alkalmazások. Az Intel-nél természetesen tovább néznek előre a jövőbe: az pedig a 0.25-micron technológia, és még magasabb MHz-eken futó processzorok. A már bemutatott Klamath évközepi debütálása után 1998 elején várható a Katmai, mely előreláthatólag 300 MHz-en fog ketyegni és egy daughtercard-on lesz. A Katmai-ba még nagyobb cache-t akarnak beépíteni, és egy speciálisan a Pentium Pro igényeihez igazított, tovább bővített MMX utasításkészletet, mert állításuk szerint a CPU teljesítménye sokat esik az MMX és a floating point utasítások közötti átváltásoknál. Jövő év közepére tervezik a Willamette nevet viselő processzor bemutatását, mely még több végrehajtó egységet fog tartalmazni. Az új gépek közül a Toshiba Infinia 7220 a legérdekesebb, melyben a 200 MHz-es MMX-es processzor mellett már 9x-es sebességű DVD-ROM lesz. Az alkalmazások is elkezdenek lassan szállingózni. Ezek közül eddig a következőket találtam érdekesnek: A CompCore Multimedia új SoftPeg-2 nevű lejátszója MPEG-2 video és Dolby Digital (AC-3 formátumú) audio file-ok lejátszására képes (e szabványokat a múlt számban írtuk le), és ehhez kihasználja az MMX lehetőségeit. Kellemes meglepetés, hogy teljes 720x480 felbontást tud és a 4-csatornás Prologic Surround Hangot normál kétcsatornás hangkártyákon is produkálni tudja majd. Az egyik első MMX-el kapcsolatos nyilatkozatot a Creative Labs egyik termékmenedzsere tette, miután megkérdőjelezték az MMX-megjelentével a SoundBlasterek további létjogosultságát. Véleménye szerint azonban ők is be fogják tudni építeni az MMX-et termékeikbe, és így azok bővebb funkció-kínálatot nyújtanak majd. (Feltehetőleg az AWE 64-en alkalmazott software-s szintetizátort is optimalizálják majd MMX-re) Az ígéreteik szerint ugyanazon tudású termékeiket olcsóbban tudják majd kínálni. A Motorola és számos más modem-gyártó cég tisztán software-alapú v.34 28.8-as modem-en dolgozik. Szimultán adat és hangátvitelre lesz képes, és a szabványok egységesítése után kínálnak majd hozzá 33.6k és 56k upgrade-et is. A Motorola termékének neve SM34DFV. A Yamaha S-YXG50C nevű software wavetable szintetizátorát szintén optimalizálják MMX utasításkészletre, így remélhetőleg csúcsminőségű XG hangzást és már csak kismértékű teljesítményesést várhatunk. A komolyabb alkalmazások mellett természetesen a játékgyártók is azonnal lecsaptak az új lehetőségre: A SEGA első MMX-es programjai a Worldwide Soccer és a 3D arcade játéka, Virtual On lesz. A SEGA mellett szinte minden fontosabb gyártónak van már előkészületben MMX-alapú játéka, pl. Pod, Prey, stb... Természetesen az MMX-sztorihoz hozzátartozik a konkurrencia is- az AMD és a Cyrix is márciusban, a Cebit-en akarja bemutatni a szélesebb közvéleménynek új, MMX kompatibilis processzorát. Mindkettő elég érdekes lehet, hiszen a belső cache mérete 64 Kb, ami a duplája a jelenlegi MMX-es Pentium-okénak. Az AMD emellett szintén a Cebit táján akarja forgalomba hozni az AMD PR166-ost.Olvastam viszont egy érdekes dolgot, ami kissé megkérdőjelezi az ígért szuper 3D teljesítményt- ez pedig az, hogy az MMX egység ugyanazt a fizikai részét használja, mint a lebegőpontos egység, amit elég intenzíven használnak a 3D játékok, pl. a geometria felépítésének fázisában. Így 3D akció játékoknál és szimulátoroknál állandó üzemmód-váltogatás történik, ami elég jelentős teljesítmény-esést okozhat.



ÚJ EPSON STYLUS NYOMTATÓK

A világ egyik legnagyobb nyomtatógyártója az Epson bejelentette, hogy elkészítette az első 1.400dpi felbontású színes inkjet printer-t. Az Epson Stylus Color 600 az első nyomtató, mely színesben 4 lap/perc és fekete-fehérben 6 lap/perc nyomtat. Emellett kihozták az Epson Stylus Color 800, A4 Desktop inkjet nyomtatót, mely 1440 dpi-ben képes 8 lap/perc nyomtatásra, és foto-realisztikus képminőséget nyújt a cég állítása szerint. A cég palettáját bővítette a házi felhasználók irányába is a Stylus Color 400-zal, mely 720 dpi-ben 4 (mono), illetve 3 (színes) lap/perc sebességet ér el.



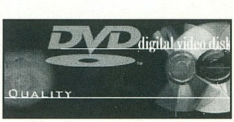
DVD-HÍREK

Lassan napvilágra kerülnek az első DVD-ROM programok. Amiről eddig tudni lehetett, az az Activision Muppet Treasure Island-je volt, de most egy sokkal izgalmasabb hír érkezett: a Westwood megcsinálja a Command and Conquer speciális DVD változatát.

Remélhetőleg egyre több cég fog csatlakozni e táborhoz.

A Hitachi Sundby DVD-RAM drive-ok ez év végén kijöhetnek, ha a DVD-RAM working group végre összeállítja a specifikációt.

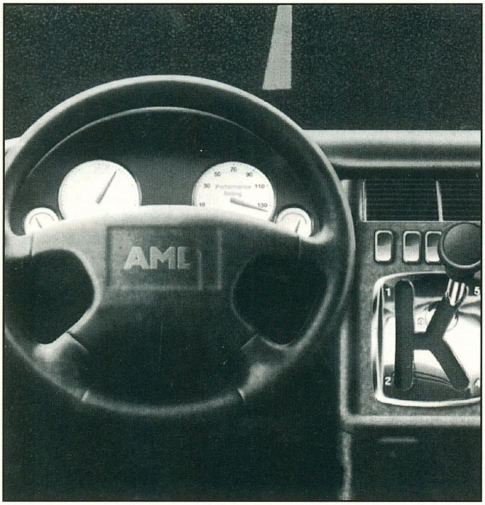
„Az első lemezek 2.6 GB kapacitásúak lesznek, és a jelenlegi DVD-ROM drive-ok tudják majd olvasni a DVD-RAM drive-okkal írt lemezeket."



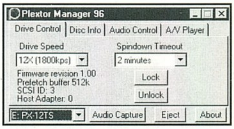
GP1 KORMÁNY

THRUSTMASTER

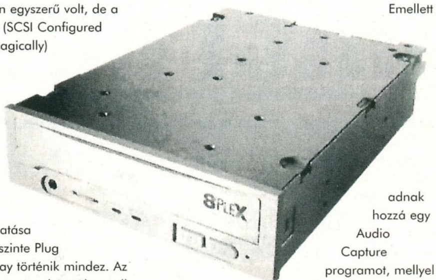
Most már van egy-két olyan autós program, mint a Nascar Racing II, Grand Prix II, Indycar II, Need for Speed, NetQ Rally és várhatók olyanok, mint Psygnosis F1 és Sega Rally. Ezek a programok irányítása gombokkal és joystick-kal meg sem közelíti azt az élvezetet, mint amit egy kormány használatával nyújtanak. A GP1 szinte teljesen megegyezik a Thrustmaster másik kormányával a T2 Steering Wheel-lel. A sebességváltó rudat a forma-1 autóknak megfelelően két gombbal váltották fel, melyek a kormány-keréken foglalnak helyet. A GP1 legnagyobb eltérése a sebváltó változása mellett a pedálok hiánya. Ez sokak számára lehet negatív, de ennek révén a GP1 jóval olcsóbb, mint a T2, ami nem utolsó szempont. A kormány bekonfigurálása mind DOS-os programok, mind WIN95 alá könnyedén megy, és így kezelése nagyon egyszerű. Aki szeretne egy megfizethető, de igen profi kormányt autós programjaihoz, annak azt hiszem a Thrustmaster T2 és a GP1 közül érdemes választania a pénztárcája vastagságának megfelelően

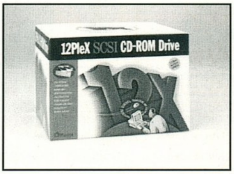


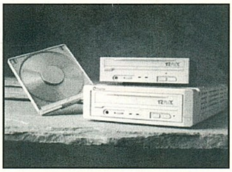
PLEXTOR 12PLEX: A 12-SZERES CD-ROM



A Plextor a csúcs-teljesítményű CD-ROM drive-jai révén vált ismertté. Legújabb sorozata már 12-szeres sebességű, és számos változat létezik belőle: külső/belső és caddy-s, illetve tálcás és SCSI, illetve EIDE változat is. A SCSI verzió csatolása mindig is nagyon egyszerű volt, de a SCAM (SCSI Configured AutoMagically) támogatása révén szinte Plug and Play történik mindez. Az előlapon a szokásos kontroll-gombok mellett szerencsére helyet kapott a CD-Audio lejátszást kezelő play-gomb is. A drive mellé adják a Plextor Manager 96 programot is, mellyel szabályozhatjuk, hogy milyen teljesítményen (12x, 8x, 4x, 2x, 1x) pörögjön a drive. Emellett adnak hozzá egy Audio Capture programot, mellyel CD-Audio-trackek szedhetők le 9x sebességgel!







POWERRAMP

ACT LABORATORY

Az ACT Laboratory PowerRamp joystick-ja egy Hyper rendszerben programozható gamepad. A kinézete a régi profi amigás és konzolos gamepadekre emlékeztet, és 14 darab Hyper programozható gomb található rajta.

A fontosabb gombokra ráadásul egyenként lehet autofire beállítást tenni. A joy alapja fém, mely tartósságot kölcsönöz neki, ezt fedi egy elegáns műanyag borítás. A Powerramp-et a Gravis programozható joystick-jaihoz hasonlóan egyidejűleg a game-porthoz és a billentyűzet-csatolóhoz is csatlakoztatni kell, ami elég meglepőnek tűnik elsőre, hiszen ez „csak egy gamepad".

A keyboard interface segítségével a Powerramp szinte minden játékkal jól használható együtt, ahol digitális kontrollerre van szükség, azaz főleg akció- és sport játékoknál.

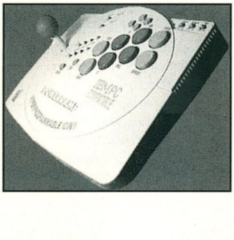
A joystick és a rajta levő gombok alapbeállítása megfelel a legtöbb mai játékban megszokottaknak: a kar az iránygomboknak, míg a gombok a CTRL, SHIFT, A, Z, INSERT, DELETE, ENTER, SPACE és F1-F4. Két kisebb gombra az Enter és az Esc van kihelyezve, melyek a menükben való mozgásban segítenek.

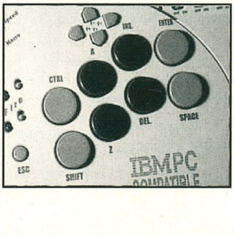
Mint mondtam ez az alapbeállítás, mely ízlésünknek megfelelően módosítható a rendkívül kényelmes programozás révén (bekapcsoljuk a programozás üzemmódot, lenyomjuk a módosítani kívánt billentyűt, majd a billentyűzeten leütjük az új beállítást, és már kész is.)

Az egyes gombok akár 10 gomb lenyomását, azaz billentyű-kombinációkat, special move-okat is el tudnak tárolni. Nagyon pozitív, hogy egyszerre maximum négyféle program-set tárolására képes a benne lévő memória, melyek közül egy kapcsolóval választhatunk.

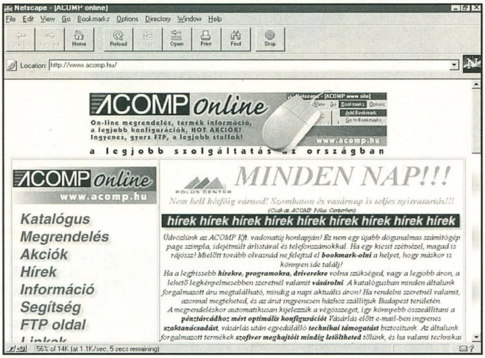
A Powerramp a Gravis Gamepad Pro mellett jelenleg a legjobb arcade stick PC-re.

Charlie





Vásárlás az Interneten



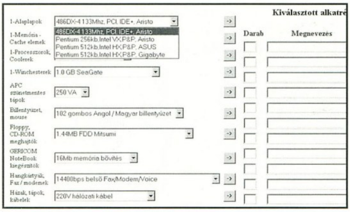
WWW.ACOMP.HU

Sokfajta lehetőséggel találkoztunk már kis hazánkban, melyekben ilyen vagy olyan kedvezményekkel csábították magukhoz a vásárlókat a cégek. Lassan időszerű lesz azonban átértékelnünk a vásárlással kapcsolatos gondolatainkat, hiszen található már a számítógépes üzletek sorában egy-két merészebb cég is, mely megnyitotta üzletét a WEB-en. Ez a WEB-es vásárlás, mint látni fogjuk nagyban különbözik a valós élettől, hiszen nem kell sorban állnunk, idegeskednünk, elmászkálnunk a boltokba akár többször is. Mindezek helyett kényelmesen beülünk gépünk elé, felcsatlakozunk a világhálóra és máris vásárolhatunk kedvünk szerint.

Persze a dolog nem ennyiből áll, ennek bizonyítására nézzük meg most a frissen nyílt ACOMP szerver szolgáltatásait:

- **Katalógus:** megtalálható itt minden létező számítógép alkatrészt és tartozék szépen csokorba szedve, persze a legfrissebb árral együtt.

- **Megrendelés:** itt következik rögtön a legérdekesebb rész. Vajon hogyan lehet így vásárolni? Nos, rendkívül egyszerűen. A kép bal oldalán fel vannak sorolva a számítógép működéséhez szükséges tartozékok, nekünk nincs más dolgunk, mint kiválasztani a legördülő ablakokból a kívánt tartozékokat. Ha mindezzel végeztünk, akkor ezeket át lehet küldeni a jobb oldalra és máris meglátjuk, hogy mennyivel fog csökkenni a pénztárcánk a művelet következtében, hiszen ezt is kiszámolja a kezelő felület. Ezek után már természetesnek tűnik, hogy ingyenes a házhoszállítás a 20.000 Ft felett vásárlóknak Budapesten, de persze vidékre is nagyon kedvező tarifával szállít a cég. Érdemes egyébként megfontolni a vásárlást, hiszen most egy Thaiföldi utat sorsolnak ki a WEB-en vásárlók között.



- **Akciók:** akciók mindig vannak és lesznek is, ez alól a WEB sem lehet kivétel.

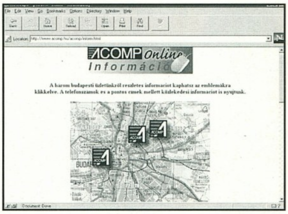
- **Hírek:** itt majd valószínűleg mindenféle hardware újdonságról olvashatunk, bár egyelőre csak a site elkészültének híre található itt.

- **Hírlevél:** amennyiben valaki megadja az E-mail címét, és valami valóban érdekes történik (felére esik a RAM-ok ára, szuper termék érkezik, nagy akció indul, friss játékok, stb.) arról első kézből, e-mail-ben értesítenek. Ez a szolgáltatás teljesen ingyenes, és az adataidat sem kapja meg más.

- **Információ:** Ezen a területen főleg a cég 3 boltjának elhelyezkedéséről, valamint ezek megközelítési lehetőségeiről olvashatunk.

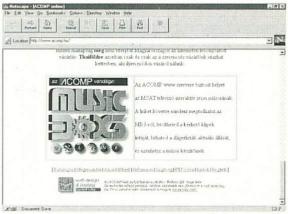
- **Segítség:** Ezért az oldalért valószínűleg nagyon fognak hálálkodni a vásárlók, hiszen a boltok hozzáértői minden felhalmozott tudásukat felvonultatták itt a GYFK alcím alatt, ami a Gyakran Feltett Kérdések név rövidítése. Nos, mindent megtalálunk itt ami a gép hibajelenségeivel kapcsolatos, és legtöbbször valószínűleg megoldást is találhatunk a problémára.

- FTP oldal: némi driver és kiegészítő vár minket itt egy csomó játék kíséretében. Egy eldugott directoryban még némi képanyagot is fel lehet fedezni, az ilyesmit kedvelők nagy örömére.



- **Linkek:** Mindenféle hardware gyártók WEB oldalaihoz kapcsolódhatunk itt egy egyszerű kattintással.

Ennyi lett volna az ACOMP virtuális üzlete. A vállalkozást mindenképpen megérte bemutatni, hiszen igényességével és nem utolsósorban a lehetőségeink kibővítésével mindenképpen színesíti a piacot. Az pedig egyértelműen dicséretet érdemel, hogy nem csak a vásároltatásra koncentráltak a fiúk, hanem megpróbáltak segíteni a vásárlóknak azokkal az ingyenessé tett információkkal és programokkal, melyek mindenképpen szükségesek a gépünk működéséhez. Reméljük a site csak fejlődni fog és beválik a virtuális üzlet kis hazánkban is.



Ajándék oldal

Ezen az oldalon olyan beváltható utalványokat találhattok, melyeket különböző cégek ajánlottak fel. A kuponokon meghirdetett kedvezményeket március 20-ig a felajánló cégeknél lehet beváltani, illetve levásárolni.
A kuponok csak az újsággal együtt érvényesek, ezért ne ollózd ki őket!

GAMELAND PC CD SHOP

Csili Művelődési Ház
1201 Budapest,
Baross u. 55.
Tel: 283-0230 /36

10 %

- A CD-ROM-ok árából
- Tagsági kártya árából

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

VIRTUAL WORLD PC CD SHOP

Újlaki üzletház
1036 Budapest,
Bécsi út 34-36.
Tel.: 250-5200/122

10 %

- a CD-ROM-ok árából
- tagsági kártya váltáskor

Vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

PIXEL MULTIMEDIA

1088 Budapest,
Rákóczi út.13.
Tel.: 118-1595
266-6059
Fax: 118-6651

- Gravis ACE hangkártya 6.500,- Ft+ÁFA

Egy termék vásárlásánál csak egyfajta kedvezmény érvényesíthető.

ECOBIT Mérnöki Gazdasági Kft.

1077 Budapest,
Wesselényi u. 25.
Tel.:/Fax.: 322-9202
268-0361

5 %

- Minden multimédia és játék CD-ROM árából

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

Cyber World PC-CD SHOP

Huber Center
Labirintus Üzletház
VII. ker Budapest,
Erzsébet krt. 37. (az udvarban)
Tel.: 351-6419

- 10 % a CD-ROM-ok árából
- 1000,- Ft a tagsági árából

Vásárlásánál csak 1 fajta kedvezmény váltható be!

CD-ROM ARZENÁL

1085 Budapest,
József krt. 22-24. 1.em.
Tel./Fax: 133-0064

+5 %

- CD-ROM vásárlása esetén.

A 10% mellé, de csak klubtagoknak !!!!

TICOM SOFTWARE PC CD-ROM

Budapest,
Nagy Lajos Kir. útja 213
Tel.: 06-20 345-559

15%

- Minden termékre

Vásárláskor csak egyfajta kedvezmény vehető igénybe!

MIKROPO COMPUTER / GENOA

1065 Budapest,
Nagymező u. 51.
Tel.: 153-0111
Fax: 269-0151

- Minden GENOA termékre 5%
- CompuJet tintapatronokra és nyomtató fejekre 15%

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

CD ÍRÁS

Szombati Orsolya
1039 Budapest,
Kabar u. 6. VII/39
06-30-523-014
06-30-523-015
18 után 167-3909

- CD írás 10 % kedvezménnyel
- 10 db-os megrendelés felett további kedvezmények

sPeCi computer Kft.

1106 Budapest,
Gépmadár u. 13.
Tel./fax: 261-0573
Nyitva H-P: 10-18-ig
Szombaton: 10-13-ig

4MB RAM

- Komplett számítógép vásárlása esetén **4MB RAM**-ot adunk ajándékba.

Egy komplett számítógép vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

PC-CD GAME CLUB

1084 Budapest,
Német u. 21.,
Tel:1145-197

- A klubtagsági árából **1000,-** Ft engedmény.

Egy tagsági vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

PENTACOMP Számítástechnikai Kft.

1119 Budapest,
Etele u. 32/a.
Tel:206-5637
Fax: 205-6035
Faxbank: 180-8611/1124##

500 Ft

- 20.000,- Ft feletti vásárlás esetén

Egy vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

PowerVR

Kiegészítés a tesztrovathoz

Az Apocalypse 3D megvizslatását Csongy-ra bíztam (nincs Win 95-öm), mivel Ő tesztelte a Righteous-3DFx-et, és sokkal korrektebb véleményt tud alkotni a dologról. A PowerVR szerinte is jól vizsgázott, bár jelen pillanatban a VooDoo még jobb pozícióban van, hiszen az kevésbé gépfüggő (a PowerVR annál gyorsabb, minél inkább gép lóg alatta).

A Videologic és a NEC közös vállalkozása a PowerVR, ami eredetileg Arcade gépekben való hasznosításra lett kitalálva. A PowerVR architektúrája bővíthető, ami széleskörű felhasználást, és bővíthetőséget tesz lehetővé. A két alap processzorból egyszerre több is üzemelhet egymás mellett.

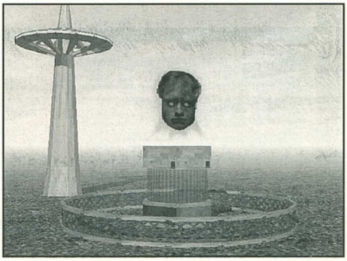
Az első prockó az ISP (Image Synthesis Processor) nevet viseli. Feladata gyakorlatilag a számolás (poligon v. síkfelület koordináták generálása), ami annyit jelent hogy pixelenként számolja ki a megjelenítendő objektumok koordinátáit.

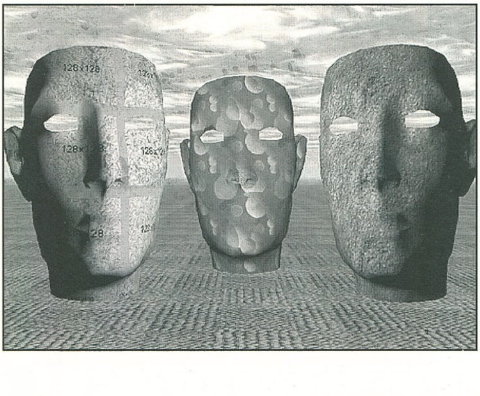
Ez mellett csinál olyanokat hogy:

1. Hidden Surface Removal - rejtett felületek nem-kiszámolása. Gyakorlatilag a Z-bufferingnek felel meg, de mivel saját maga számolja a különféle felületek-, poligonok koordinátáit, azonnal korrigálni tudja a nem látszó részeket, és nincs szükség külön Z-Buffer memóriára. A számításokat PE-kben (Processing Element) határozhatjuk meg. Az ISP egyszerre 32 PE-t hajt végre párhuzamosan, aminek az eredménye 32 pixel (képpont). A rendszer bővíthetőségére jellemző, hogy további ISP processzorok bekötésével a PE-k száma megsokszorozható – tehát gyorsítható.

2. Shadow generation – valós árnyék generálás. A meglévő többi objektum elhelyezkedését figyelembe véve PE-nként számolja.

3. Depht Cueing – mélységi tényező számolás. PE-nként egy pixelnyi információ keletkezik. Ebbe beletartozik az adott pont mélységi tényezőjének kiszámítása is. Evvel pontosan meghatározhatjuk a jelenlévő objektumok érintkezési pontjait. Egy objektumra vetett árnyéknál a mélységi tényező meghatározásával a processzor kiszámolja, hogy mely pixelpontok vannak belül ill. kívül az árnyékon. Így bármilyen objektumról tud pixelpontos vetett árnyékot generálni (2. pont). Ugyanezzel a megoldással tud a prockó köd-effektust generálni.





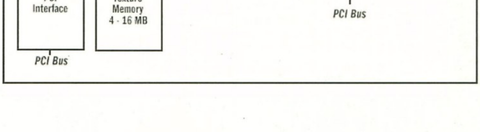
A második prockó a TSP (Texture and Shading Processor) nevet kapta. Mint neve mutatja a textúrázás és árnyékolás az alapfeladata, mindemellett a képgenerálást (képernyőkezelést) is elvégzi. A TSP az ISP-től kapott adatok alaján feszegeti a textúrákat, de mivel az ISP-től csak a látható pixelek adatait kapja meg, ezért nem dolgozik feleslegesen. A textúra torzításokat pixelosztásos módszerrel számolja, ami perspektívapontos megjelenítést garantál. Az egymáshoz csatlakozó texturamapok között interpolálással számolja az antialiasing effektust. Az ISP-től kapott árnyékinformációt felhasználva különböző effektek pl. tükröződés, stb. is alkalmazható az adott textúrára, illetve megadható az ISP által számolt „köd" színe.

Az eredetileg 2 chipből álló rendszert belezsúfolták egy tokba, így született meg a PC-khez és konzol felhasználásokhoz ajánlott PowerVR PCX1 típusjelű processzor. A textúrák a kártyán található 4 MB SDRAM-ban tárolódnak. A PowerVR speciális – „kockánként" (32x32, 32x64, 64x64 pixeles képterületenként képezi a megjelenítendő képet) történő – képleképzése miatt nincs szükség helyi video memóriára, hiszen a chip a PCI buszon keresztül (DirectDraw) folyamatosan küldi át a VGA kártyának a grafikus információt.

A kártya természetesen támogatja a Microsoft Direct3D-t (és a MS RealityLab-ot is), tehát az ezt használó szoftvereket is. E mellett kétféle native támogatása van. Az egyik a Power SGL, a PowerVR saját magasszintű API-ja, ami egy szabványosított programozási környezet nemcsak a PC platform számára. A másik mód az Extreme mód, amikor is a futó program közvetlenül a PowerVR chipet zargatja mindenféle köztes programozói felület nélkül.

Ennyit a PowerVR-ről, remélem hallunk még róla (a TF vs. XW. is csak a VooDoo-t meg a PowerVR-t fogja támogatni a 3D-s kártyák közül).

SAKMAN



Házi stúdió

az MPEG egyik felhasználása

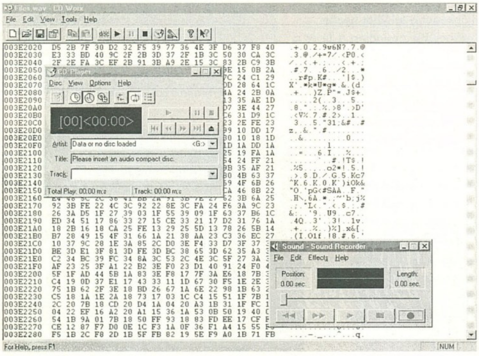
Igazából amikor a tömörítési eljárásokról (MPEG) beszélgetünk vagy az átlagember ilyenről hall, akkor eszébe sem jut, hogy ezt ő is alkalmazhatja valahogy az otthoni gyakorlatban. Az alábbi írás egy ilyen lehetőségről szól.

Gondolom nagyon sokan hallgatnak Audio CD lemezeket számítógépük CD-ROM-jának azon képességét kihasználva, hogy tudja fogadni ezeket a korongokat is. Nos, akik ezt teszik azok gyakran felsóhajtanak valószínűleg azon, hogy az egyes CD-kről csak 1-2 szám tetszik nekik igazából, milyen jó is lenne, ha hasonló minőségben saját összeállításokat tudnánk kreálni. A CD írás gyakorlatában persze már jól megszokott dolog az, hogy egyes zeneszámokat összevágnak egy CD-re, azonban ennek továbbra is az a hátránya, hogy bizony 10-15 számnál több nem fér el a CD-n. A korszerű tömörítést kihasználva azonban akár 10-12 teljes CD anyaga is ráfér egy korongra, persze ennek ára van, mint később látni fogjuk.

Az első lépés a helyes CD meghajtó kiválasztása. Igazából majdnem mindegy, hogy milyen meghajtónk van, egyedüli kivételt ez alól a Philips márka képez, mellyel nekünk még nem sikerült dolgoznunk (lehet, hogy egyes típusok nem megfelelőek, de ezek már egyedi problémák). A kívánt zeneszámok átalakítása 3 lépcsőben történik.

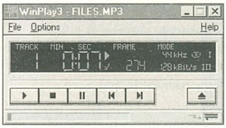
A SZÁMOK LESZEDÉSE

Több alkotás is létezik erre a problémára. Mi a DOS alatt futó CDDA, illetve a Windows-os CDWorx-t próbáltuk ki. Kezdjük talán az utóbbival, mely ugyan mutatott némi hajlandóságot a munkára, ám hosszú kerregés után kiírta, hogy kb. 11 perc alatt tudja leszedni a kért számot, mely a szereplés végét jelentette. A másik program hibátlanul kb. 3 perc alatt leszedett egy 4:40 hosszú számot. A program egyébként az 1.3a verziószámra hallgatott. Érdemes mindenképpen áttanulmányozni a stuff kapcsolóinak jelentését, valamint a /W (WAV formátum) és a /M (MSCDEX) használata ajánlott. Nem kell egyébként megijednünk az órában kijelzett számoktól, elég a track számát tudnunk (pl. /T 3). Ezután már csak a wincsi kapacitása szab határt a tevékenységünknek.



AZ ÁTALAKÍTÁS

Mivel a WAV formátum igencsak termetes és nem alkalmas a mi céljainkra, ezért ezt át kell konvertálnunk MP3 formátummá. A konvertálás az L3ENC (2.0) nevű programmal történik. A konvertálás során (ha regisztráltattuk magunkat) mindenfajta opciót beállíthatunk, így lehetőségünk van a frekvencia, a típus (mono, stereo stb) és egyéb okosságok beállítására. Ha nem a regisztrált programot használjuk, akkor sincs probléma, hiszen az alapbeállításokkal így is kipróbálhatjuk a dolgot (30 napig!). Az átalakítás tart egyébként a legtovább, de ez relatív dolog, hiszen egy P166-as valószínűleg kilométerekkel hamarabb végez, mint egy P75-ös. Ettől függetlenül nagyon lassú a folyamat (a doksi szerint 1 mp zene átalakítása 14 mp-et vesz igénybe egy DX2-66-oson!).



A LEJÁTSZÁS

Több lehetőségünk is van a lejátszásra. Kész számainkat tárolhatjuk a wincsin is, de a profibbak már eleve CD-re írják ki az elkészült tömörítményeket. A zene lejátszása mindkét esetben megegyezik, hiszen a playernek mindegy, hogy milyen forrásból szedi be az adatokat. A mi általunk kipróbált WinPlay3 demo kapásból vette az akadályt, nagyon jó minőségben lejátszotta a dolgokat. Az igazsághoz azonban hozzátartozik, hogy a lejátszásnál (AMD586-160) vissza kellett venni a lejátszási frekvenciát félerőre (22 kHz), valamint nem ártott, hogy átkapcsoltunk 80486 Class osztályra. Dicséretes egyébként a WinPlay Output panelje, ahol is beállíthatjuk magunknak a kívánt minőséget, ez csökkentheti a gép erőforrásainak felfalását.

A NEGATÍVUM

Ezeket hallva valószínűleg mindenki keresni fogja a fenti programokat, azonban van egy kis szépséghibája a dolognak. Igazából a fenti eljárás egy nagyon szép lemezjátszóvá alakítja át PC-nket, hiszen a számok lejátszása alatt annyira lelassul a gép, hogy egy egyszerű másolást sem bír el (szaggatni kezd a lejátszás), arról a borzalomról már nem is beszélve, amikor átlép az ember DOS-ba. Elképzelhető, hogy egy P166-on, már akár szöveget is tudunk szerkeszteni mellette (na jó, ez azért túlzás volt), de annyi mindenképpen biztos, hogy nagyon komolyan igénybe veszi a tömörített formátum használata a gép erőforrásait. Így tehát, ha munka mellett kívánunk zenét hallgatni, akkor meg kell maradnunk az eredeti módszernél, az új lehetőséget pusztán zenehallgatásra érdemes használni.

ADATOK (PÉLDA)

Track: 3:45
WAV: 39.871.148 byte
MP3: 3.426.300 byte
Mode: stereo
Bitrate: 118200 bit/s
Sample: 44100 kHz
leszedési idő: 2:40
konvertálási idő: 1:23:00 (!)

Bear

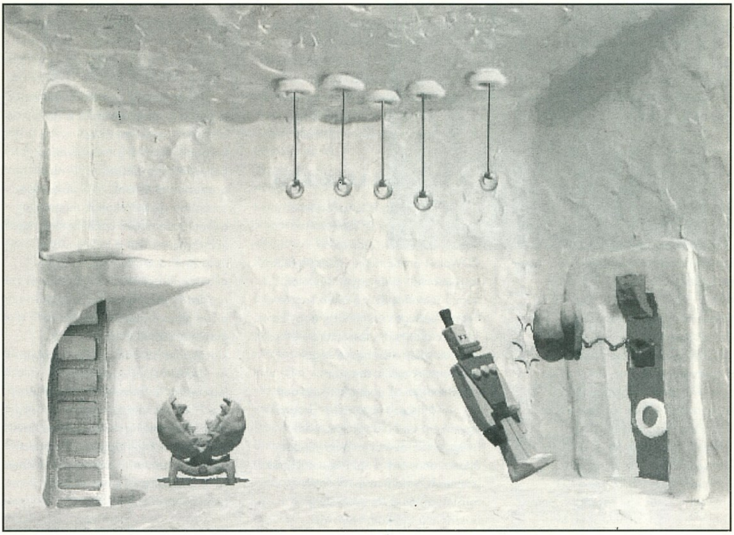
(Thanx to Gyuri & Lala)

ps.: Felhívjuk mindenkinek a figyelmét a témával kapcsolatban az AUDIO CD-k copyright jogainak tiszteletben tartására!

Microsoft oldalak

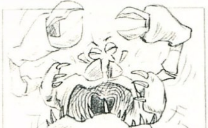
Legújabb játékok

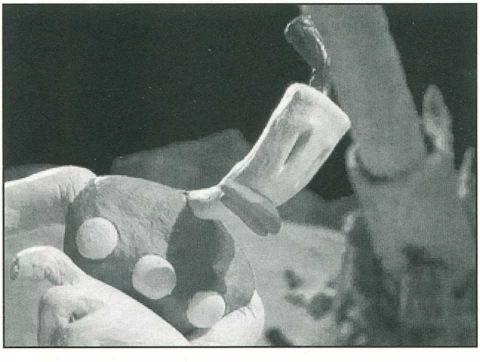
THE NEVERHOOD



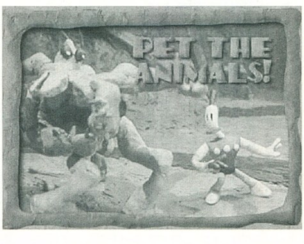
Halihó, köszöntök minden Neverhoodian-t! Remélem soraimat egy olyan teljesen elborult személy olvassa, aki titokban mindig is a szíve csücskében hordozta Sebaj Tóbiást és az összes gyurmahőst. Emellett természetesen mélyen titkolt vágya, hogy egyszer ő maga is – még ha csupán néhány órára – bekerüljön a gyurmavilágba. Ha ez így van, van egy jó hírem: eljött a Te időd, megmentheted Neverhood-ot! Klaymen szerepében most valóra válhatnak álmaid, felderítheted milyen szörnyűség történt ebben a birodalomban és megmentheted ezt a világot!

Azt hiszem a Neverhood igazán egy családi játék. Éppúgy szórakoztató perceket és örömet szerezhet egy nyolc éves kislánynak, mint egy hatvanhárom éves nagypapának! Ez igaz mind a feladatok, mind a megjelenítés, sőt a hanghatások terén is. Ráadásul a játék különböző mélységi fokokban élvezhető. Aki akar, talán még mély filozófiai mondanivalót vagy világképet is találhat benne. Kezdhejük ezt mindjárt a Jó és a Rossz örök küzdelmével. Klaymen természetesen a pozitív hős, míg a Gonosz Klogg képében jelenik meg.





Ebben a teljesen idétlen és profin elkészített „point and click" típusú játékban, több mint hatvan puzzle vár megoldásra. Az irányításhoz csupán a mouse szükséges. Nincs directory, kezelőfelület, semmi. Egy kurzor és a játék, ennyi. A játékban kicsit talán furcsa, hogy nem nézheted meg a nálad lévő tárgyakat. Ha valami olyasmire klikkelsz, ami a tarsolyodban van, használható, az egyszerűen előkerül és megtörténik, aminek történnie kell.



A használati utasítás egyszerű: Nyomj meg minden gombot, vegyél fel minden tárgyat, derítsd fel az összes helyet. Ne tartsd vissza magad semmitől! Lassan megtudod ki vagy

és mit kell tenned. Meghalni csaknem lehetetlen, így nem kockáztatsz semmit.

A Neverhood különben a programozócsapat első munkája. A sajátos stílusú karakterek az Earthworm Jim hangulatát idézik. A több mint ötvenezer frames-t felsorakoztató animáció hatása egyszerűen leírhatatlan, ezt látni kell. A grafika szimplán telitalálat, ellenvéleményt még nem hallottam. A zene, a hangeffektek szintén. Talán kissé elfogult vagyok amikor nem tudok negatívumot felhozni a programmal kapcsolatban, de felvállalom. Mindenkinek ajánlom a Neverhood-ot, ezt a kalandot tényleg ne hagyd ki!

Lily

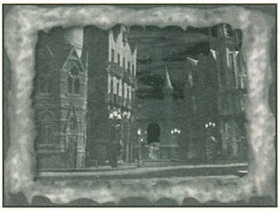
GOOSEBUMPS: ESCAPE FROM HORRORLAND

R.L. Stine gyerekeknek készült rémregényei a legkapósabb áruk közé tartoznak a nyugati könyvpiacokon. Ezért aztán a Goosebumps sem kerülhette el a sorsát, elkészítették számítógépes játék változatát. Ha véletlenül olvastad a „One Day at HorrorLand" című regényt, akkor már tudsz valamit erről a világról. A regény történetét folytatja a program, időben egy év telt el azóta és a rémisztő kaland természetesen egy teliholdas éjszakán kezdődik. Lizzy és családja, valamint Luke és Clay egy horrorisztikus vidámpark fogságába kerülnek. Hogyan menekülhetnek meg? Ezt kell kitalálnia annak, aki nekilát ennek a napjainkban oly népszerű, részben digitalizált, részben fotorealisztikusan ábrázolt kalandnak. A feladat nem más, mint kimenekíteni a hősöket onnan egyszer és mindenkorra.

Az ígéret szerint a fiatal korosztályt megcélzó programban megelevenednek rémálmaink legádázabb szörnyei. Velük kell összemérniük a gyerekeknek ügyességüket és tudásukat, hogy teljesítsék küldetésüket. Elgondolkodtató. Mi is az a rémség? Megkerestem; rémség: borzalmas esemény, cselekedet, látvány. Néhány évvel ezelőtt a horror jeleneteket tartalmazó filmek szigorúan korhatárosak voltak. Vajon miért van az, hogy most viszont tömegesen árasztják el a gyerekeket ilyen és hasonló történetekkel? Egy pszichológus biztosan találna rá magyarázatot, gondolom olyasmit, hogy a gyerekek lehetőséget kapnak, hogy úrrá legyenek félelmükön, legyőzzék rémálmaik lényeit. Igazad van, ha azt gondolod, hogy a Piroska és a farkas mesénél sokkal borzalmasabb történet nem kell, de nekem valahogy mégis torz ez a világ. Ráadásul a Goosebumps igencsak megteremti a hátborzongató hangulatot és a történtben szereplő gyerekek is nagyon jól játszanak. Láthatóan ők tényleg élvezik a történetet, éppúgy, mint azok a gyerekek, akiknek a programot megmutattam. Szóval lehet, hogy csak én vagyok maradi és a program már tényleg kisiskolás kortól játszható.

Aki esetleg több infora vágyik a programmal kapcsolatban, kukkantson be ide: www.DreamWorksGames.com.

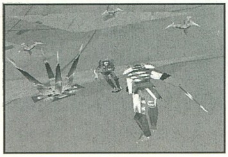
Lily



Pixel hírek

Diamond Monster 3D

A 3Dfx Interactive Voodoo Graphics nevet viselő chip készletét ma PC-n az egyik legjobb 3D gyorsító-megoldásnak tartják. Eddig két cég gyárt ezen alapuló kártyákat, az Orchid és a Diamond – az utóbbi kártyáját hívják Diamond Monster 3D-nek. A két kártya felépítése és így teljesítménye között nem sok eltérés van, ami érthető, hiszen mindkettő az amerikai illetőségű Micronics által tervezett referencia-design alapján készült. A Diamond Monster 3D is egy PCI-slotba dugható daughtercard, mely csak 3D gyorsítással foglalkozik, így szükséges a működéséhez egy normál grafikus

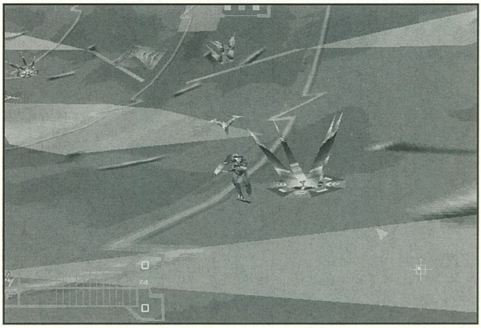


kártya is. A két kártyát a VGA csatlakozón keresztül kötjük össze.

Ha egy program felismeri, akkor átvált a 3Dfx-re, melyet egy logo is jelez számunkra a képernyőn. Ezt a chip készletet a kompromisszummentes 3D teljesítmény elérésére készítették, és ez sikerült is. A rá épülő kártyák, így a Monster 3D is minden fontosabb 3D gyorsító funkciót támogat (mint pl. Antialiasing, trilinear filtering, atmoszférikus effektek, MIP mapping, stb...) – ezek közül néhányat még a Direct 3D 3.0 sem ismer – a következő változatába azonban már igyekszik a Microsoft beépíteni őket. Ezen speciális 3D funkciók

támogatása az érmének még csak az egyik oldala, mert a másik, hogy mindezt milyen sebességgel teszi a chip. Az S3 Virge is rengeteg funkciót tud, de sebességét talán ne hasonlítsuk a 3Dfx-éhez, ég és föld. A Diamond Monster 3D teljesítménye kiváló: 640x480 felbontásban, teljes részletesség mellett is 30 kép/sec-kel futnak rajta a programok, és a minőségugrás hasonló nagyságrendű, mint amikor VGA-ból SVGA-ba váltunk át.

A kártya installálása igen egyszerű, a Win95 felismeri, majd a hozzáadott CD-ről felrak némi driver-t, és máris használhatjuk. A kártyához mellékelt demok megegyeznek azokkal, melyeket Csongor egy korábbi számban a 3Dfx tesztben bemutatott, és természetesen a



Monster 3D-n sem kevésbé megdöbbentőek.

A speciális 3D gyorsító kártyák achilles-ina a software-támogatás, ahogyan ezt már számos esetben láthattuk, azonban a Voodoo chip-készlet elég szerencsésnek tűnik. Az előző számban volt egy kb. 100 programból álló lista, melyen a készülőben levő programok voltak. A lista nem csak hosszú, hanem tartalmas is – számos nagyágyú is található rajta, mint: Prey, X-Wing vs Tie Fighter, Jedi Knight, Pod, Psygnosis F1, 3DStudio MAX és még sok más. A lista azóta már változott, szaporodnak a programok a listában és az X-ek mellette, mely az egyes programok elkészültét jelenti. Ilyenek a Tomb Raider, HyperBlades, a Cyber Gladiators és a GL Quake, amelyek egész egyszerűen döbbenetesek, főleg ha egymás után megnézzük a normál és a speciális, 3Dfx verziót. A GL Quake mindenkit ledöbbentett, és akik látták, azok közül sokan gondolkoznak, hogy a kibővített verziót újra végignyomják elejétől végéig, mert ez már egészen más élményt, élvezeti szintet jelent.

Mitől annyival jobbak a játékok a DiamondMonster 3D-n? A nagy felbontástól, a texture filtering-től (mely eltünteti az annyira utált zavaró pixeleket), a különféle egyéb 3D effektektől, és ami nagyon fontos- az állandó és magas (30 frame/sec) képismétlési frekvenciától. Amikor az ember a képernyőt nézi, azonnal a játéktermi konzolok lenyűgöző képminősége ötlik fel benne. Megint Csongort idézve, ez már úgy mozog mint egy PSX, ami pedig eddig

Hokisok figyelem!!!

NHL 97 bajnokság lesz április 12-13-án. Túljelentkezés esetén – ha nem futnak le a meccsek – a következő hétvégére áttolódhat. Érdeklődés és nevezés a Pixel Multimédia üzletében. Tel: 266-6059

És persze nyereményhegyek –

Csak hogy érdemes legyen jégre szállni!!!

PC GURU

A tallózó rovatunkhoz a kártyát a Pixel Multimédia Kft. biztosította.

1088 Budapest, Rákóczi út 13. Tel.: 118-1595

míroMEDIA

3D Adventure SET

Néhány számmal ezelőtt már volt szó a 3D Adventure Set-ről. Akkor még csak hír szinten tudtam beszámolni a dologról, most viszont már személyes tapasztalataimat is meg tudom osztani az olvasókkal. A cég jóvoltából szerencsém volt otthon letesztelni a komplett csomagot.

A 3D Adventure Set három részből áll: a míroMEDIA 3D grafikuskártyából, a míroMEDIA 3D Fanatix „shutter glasses"-szemüvegből, és a míroMEDIA Surround hangkártya-kiegészítőből. Létezik egy 3D Gamer set (videokártya + szemüveg), és a Surround kártya külön csomagolásban kapható hozzá.

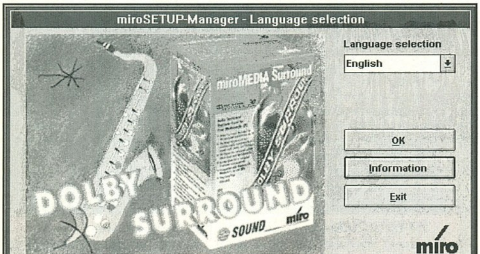
A grafikus kártya a míro-tól megszokott jó minőséget produkálja, amit igazán csak egy jó monitoron lehet lemérni. Philips Brilliance 17A-s monitoromon igen jól látható a különbség a gagyi noname kínai S3 Trio 64V+ és a míroMEDIA 3D (S3 Virge, 2 MB 40ns EDO DRAM) kártya között. Míg a csájníz kártyával 90Hz-en 800x600-ban igen rusnya a kép (színhúzások, elmosódások, meg egyebek), addig a míro kártyája vígan nyomatja 100 Hz-en ugyanezt, persze pengeéles kontúrokkal. Ebből is látszik (én láttam), hogy mennyit számít egy márkás kártya. A kártya 3D-s gyorsítását az S3d-t (Virge) támogató játékok használják ki. A kártya mellé adott egyik CD-n a szokásos Terminal Velocity – Descent 2 páros található. A játékok DOS alatt szépen futnak, természetesen 65.000 színben, SVGA felbontásban. Természetesen Win 95 alatt működik

a Direct 3D támogatás. További szoftver támogatások: S3d, Argonaut BRender, DCI, Open GL. A kártyára szerelt PAL kimenet DOS és Windows alatt használható, TV-re, videora kapcsolható a kártya jele. A miroMEDIA View-hoz kifejlesztett TV tuner upgrade erre a kártyára is rákapcsolható.

A míroMEDIA 3D Fanatix igen izgalmas dolognak tűnt már első látásra is. Régebben hallottam már hasonló rendszerű LCD-s (folyadékkristály) szemüvegről, de kipróbálni sajnos nem tudtam. A Fanatix a próba során teljesen jól szuperált. A működési elve egyszerű. A monitoron a kép páros és páratlan sorokból áll össze. A szemüveg a VGA-jelre szinkronizálva az egyik szemünknek csak a páros, a másiknak csak a páratlan sorokat engedi látni, így átverve azt 3D-s térlátást produkál. A 3D-s kép minősége nagyban függ a használt monitor képváltási frekvenciájától. A 2 évnél nem régebbi monitorok általában már megfelelőek erre a célra. Tapasztalataim szerint már 70 Hz környékén használható a szemüveg, de sokkal jobb, ha magasabb – 90-100 Hz körüli – képváltást használunk. Sok problémát és szó szerinti fejfájást okozhatnak a különféle VR megoldások. A Fanatix-szal kb. másfél órát Descent-eztem egyhuzamban 90 Hz-es monitorbeállítással, és semmiféle fejfájást nem tapasztaltam, ellentétben a VFX1-gyel, ahol anno kb. 1/2 óra Doom-ozás után percekig csak sárgát meg szürkét láttam (persze azért klassz volt). A Fanatix kompatibilis az LCDBios és a SimulEyes rendszerekkel.

A számomra legizgalmasabb részegység a Dolby Surround kártya volt. A demo CD-n található WingCommander IV demoja igen meggyőző volt, bár a filmbejátszás nem volt Dolby-s, a játék maga igen. Elég életszerű dolog, hogy amikor az ember hátsófelét ticsungolják hátulról jön a hang. A Dolby Surround beállítás opciói: Normal, Wide, Phantom (nincs középsugárzó), Dolby 3 stereo (nincs háttérsugárzó). A 3D Phonic (2 hangszórós) beállításai: Music/Sports, Theatre 1, Theatre 2, Standard. A kártya tud ún. Wide Stereo Effects-t is, Dance Club és Concert Hall beállításokkal. További nagy előnye, hogy külső jelforrást is fogad, tehát akár egy sztereo videomagnó jelét is dekódoltathatjuk a kártyával (a kimenő jel további erősítést igényel). Persze meghallgattam vele az egyik kedvenc mod-omat, a 2nd Reality-t is, amelyik büszkén hirdette magáról, hogy Dolby Pro-Logic-os. Tényleg döbbenetes volt, főleg amikor az ember feje fölött átrepült az űrhajó...

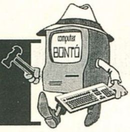
SAKMAN



PC GURU

A tallózó rovatunkhoz a kártyát az Axico Kft. biztosította.

1074 Budapest, Dohány u. 67. Tel.: 268-0330



4M COMPUTERBONTÓ

„4M" Műszaki és Kereskedelmi Kft.
Új és használt számítástechnikai berendezések, alkatrészek eladása-vétele.
Elfekvő és leselejtezett készletek nagy tételben való megvásárlása.
Használt, működő fénymásolók és computerek.

Cím: 1072 Budapest, Klauzál u. 32.
Tel.: 267-9560

Nyitva:
Hétfő - péntek: 10-18
Szombat: 9-13

ROYALCOMP®

SZÁMÍTÁSTECHNIKA - BIZTONSÁGTECHNIKA

1085 Budapest, József krt. 22-24. Tel/Fax: 210-1062, 210-3712
8900 Zalaegerszeg, Balatoni út 2. Te/Fax: (92) 315-826 Mobil: 06 (20) 266-686
HOTLINE: Számítástechnika: 06 (20) 377-155 Biztonságtechnika: 06 (20) 377-166
WEB: HTTP://WWW.ROYALCOMP.HU E-mail: royal@royalcomp.hu

Ha ezt a hirdetést kivágod, azzal az újság

3%-át

teszed tönkre.

KELE COMPUTER

SZÁMÍTÁSTECHNIKAI SZAKÜZLET

1173 Budapest, Pesti út 70. Tel.: 06-20-468-545

- Alaplapok, processzorok, memóriák, grafikus kártyák.
- Winchesterek, floppyk, hangkártyák, hangfalak.
- Tartozékok: lemezek, lemeztartók, CD boxok, kábelek.
- Szoftverek: számlázó, naplófőkönyvi, leltár és útnyilvántartó.
- Komplett konfigurációk igény szerinti kiépítésben, kívánságra házhozszállítással is. 1+2 év garancia.
- CD-ROM-ok: játékok, nyelv, video és erotikus CD-k, felhasználói-, zene-, kép és shareware gyűjtemények.
- Szakkönyvek, folyóiratok, újságok.

CD-ROM ARZENÁL DISZKONT

10 Great Hits (10 CD)	E7,690	Magic Carpet	L 2,390
A-M M-A hangos szótár dobozos	6,990	Maps & Facts	7,500
N-M M-N hangos szótár dobozos	6,990	Master of Orion II	S 12,690
Admiral Sea Battles	S 9,690	Megapak V5 (10 CD)	E 9,690
Albion	K 8,990	Megapak V6 (10 CD)	E 9,690
Alone in the Dark I,II.	K 2,390	Muppet Tresure Island	E 11,690
Are You Redy & Alert (1000 pálya)	S 6,900	Nascar Racing II	SP 11,690
Area 51	L 10,690	Need For Speed SE	SZ 10,990
Arg.Coll: Dest. Derby	SP 4,500	Nemesis (5 CD)	K 9,690
Arg.Coll: Ecstatica	K 4,500	Net Zone	LO 9,690
Arg.Coll: Lemming's 3D	LO 4,500	Network Q Rally	SP 8,690
Assassin 2015	K 9,690	NHL '97	SP 10,690
Bedlam	L 10,690	Olimpic Games	SP 9,690
BIG 16 (16 CD): Alien Logic, Megarace,		Olimpic Soccer	SP 9,690
Dragon Lore, Commander Blood, Ultimate		Pandora Directive (6 CD)	K 10,500
Domain, Pinball Cristal Caliburn, Jetfighter II,		Phantasmagoria	K 9,000
Town Landry, Casino Master, D/Generation,		Phantasmagoria II (5 CD)	K 13,500
The Psychotron, Pac in Time, Warriors, Metal		Police Q. Swat	L 7,990
Marines, Legions, Puzzle Power	E 11,690	Privateer II: The Darkening (3 CD)	SZ 12,690
Blood And Magic	S 9,690	Publisher's Pick Green(10 CD)	E 7,500
C&C The Covert Operation	S 4,500	Rama	K 10,690
C&C: Red Alert (2 CD)	S 11,600	Realms of the Hunting (6 CD)	K 9,690
C.: Bioforge	K 4,500	Rebel Assault II. (2 CD)	L 8,800
C.: Comanche 2.0	SZ 4,500	Scorched Planet	L 9,500
C.: Fade to Back	L 4,500	Sensible World of Soccer 96/97	SP 7,500
C.: Little Big Adventure	K 4,500	Sensible World	
C.: Strike Commander	L 4,500	of Soccer 96/97 upgrade	SP 2,900
Civilization II	S 9,500	Sherlock Holmes: Case	
Creatures	A 7,500	of the Rose Tatto	K 13,690
Destruction Derby II	SP 11,690	Slipstream 5000	SP 2,390
Diablo	K 10,690	Sport Lexikon (2 CD, magyar)	14,990
Discwold II. (2 CD)	K 11,690	Star General	S 12,690
Doom Day	L 5,500	Steel Panters II	S 9,690
Dragon Lore II	K 12,690	Surface Tension	S 9,690
Dragonheart Fire & Steel	K 10,690	Syndicate Wars	L 10,690
Duke Nukem 3D	L 9,500	T - MEK	L 9,990
Euro '96 England	SP 9,500	Tank Commander	L 6,500
F-22 Lighting Action	SZ 10,500	Theme Park	S 2,390
FIFA '97	SP 11,690	Time Commando	K 8,750
FX Fighter	L 2,390	Timelapse (4 CD)	K 9,990
Glorier '97 Enc.	6,500	Tomb Raider	L 10,690
Hardline (3 CD)	L 9,690	Toonstruck	K 10,690
Harvester (4 CD)	K 9,690	Tunnel B1	L 9,690
Hind	SZ 9,690	U.S. Navy Fighters '97	SZ 12,600
Hyper Blade	L 10,500	Urban Runner (4 CD)	K 7,500
Independece Day	6,960	Virtua Fighter	L 9,990
Kofun	L 10,500	War Wind	S 9,690
Larry VII	K 11,690	Wing Com. IV. (6 CD)	SZ 8,990
Lord of the Realms II.	K 10,690	Wing Commander IV. (6 CD)	SZ 10,690
M. A. X.	S 9,690	Wings of Glory	SZ 7,000
Mad Dog I-II.	L 5,800	Wipe Out	SP 4,900

Az árak az ÁFA-t tartalmazzák!

Tagoknak összesen 15% kedvezmény jár egy átlagos üzlet áraihoz képest.
Gondolkozz el ezen! Nézz körül a CD-ROM piacon és döbbenj ránk!!!
Aktuális árlistánk letölthető a http://www.sienet.hu/cdromarzenal web-címről.
1085 Budapest, József krt. 22-24 I. em. Tel./Fax.: 133-00-64 Nyitva: H-P 13-18

TRANS-AM

Számítástechnika és Multimédia

Nyitvatartás : H-P : 9-17 Szombat: 10-13
Budapest, 1145. Titel u. 2/b.
Telefon/Fax: 164-05-79 és 251-7916
Fax: 184-22-49
Rádiótel.: 06-20-344-391

PROFESSZIONÁLIS MULTIMÉDIÁS TERMÉKEK A TRANS-AM-TÓL!

HANGKÁRTYÁK :
Eredeti Sound Blaster-ek: Sound Blaster 16 oem
Sound Blaster 16 IDE
Sound Blaster 16 rádiós
Sound Blaster 16 MCD ASP
Sound Blaster AWE 32 CSP
GUS hangkártyák: Gravis Ultra Sound oem
Gravis Ultra Sound ACE
Gravis Ultra Sound Pro II PNP

***CD DRIVE-K:** - 6x-os, 8x-os, 10x-es, külső és belső, SCSI és IDE, nagy választék*

***HANGFALAK:** 7, 12, 25, 40, 80, 120, 150, 240W-os aktív hangfalak*

CD ÍRÁS
800,- + ÁFA-tól

anyagár nélkül! Megbízható anyagra, rövid határidővel, garanciával!
Hanganyag CD-re írásnál a digitalizálási költség 40,- Ft/perc.
(Hordozó lehet audiokazetta és DAT kazetta is.)

2x25W aktív hangfal + táp	3.200,-
2x120W aktív hangfal + táp	5.840,-
MWAVE 28800 FaxModem+ hangkártya + üzenetrögzitő	18.240,-
14400 Fax-Modem kártya	6.800,-
33600 Fax-Modem kártya	15.840,-
VIDEO-STREAMER (3GB anyag fér egy 180 perces videokazira)	11.920,-
Sound Blaster 16 rádiós	12.200,-
Gravis Ultra Sound 16 oem	9.920,-
6x-os sebességű Mitsumi CD drive	15.200,-
8x-os sebességű Sony CD drive	17.840,-
S3 Trio 64 V+ 1 MB PCI SVGA kártya	5.600,-
17" ProView SVGA Monitor	77.600,-
1,3 GB Seagate IDE Winchester	30.600,-
3,2 GB Quantum SCSI Winchester	59.840,-
Pentium 133 Intel CPU	24.800,-

http://www.oditech.hu/transam/
Ha kíváncsi teljes árlistánkra, hívja a FaxBankot!
Tel.: 180-86-11 Kód: 1471# Tone üzemmódban!
Komplett gépek tetszőleges összeállításban 386-tól
Pentium 200-ig 24 órás teszteléssel, 1+2 év garanciával, raktárról.
Teljes körű szervizszolgáltatással várjuk minden kedves vásárlónkat!
VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK!
Áraink Áfa nélküliek, 1 év garanciát tartalmaznak és készpénzfizetésre vonatkoznak.
Kedvező lizingfeltételek ! ! ! Kérje viszonteladói árjegyzékünket ! ! !

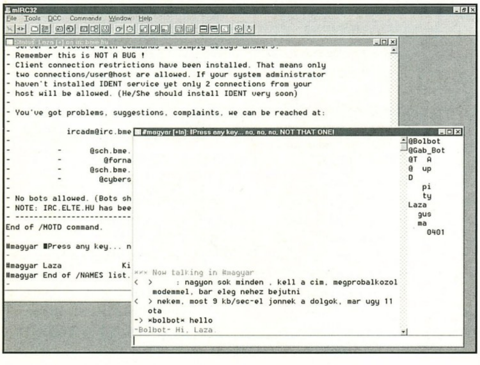
IRC
avagy a rémálom folytatódik

Szeretettel köszöntök mindenkit a tradicionálisnak még nem mondható, ám egyszeri megjelenés után is nagy visszhangot keltő „rovatunkban", az Internet Relay Chat-ben. Az előző cikk megírása óta rengeteg dolog történt (itt most nem olyanokra gondolok, hogy kk "felnőtt" és katilany lett!:}}), úgymond szintet léptem, következzék hát a folytatás, néhány olyan, még mindig alapvető tudnivalóval, amik a beérkezett email-ek alapján érdeklődésetekre tartanak számot.

A BOT-OKRÓL..

Ez az a téma, ami mindenképpen megér egy misét. Az első levél amit kaptam, arról szólt, hogy az írója, kezdő IRC-sként, miként levelezgetett jó fél órán keresztül egy bot-tal. Mivel az válaszra sem méltatta, előbb-utóbb kezdett ideges lenni, mindenféle csúnya dolgokat vágott a bot „fejéhez". Aztán idővel elunta az egyoldalú szitkozódást, és levonta az „egyértelmű" következtetés: az IRC unalmas, az emberek pedig nem állnak szóba az újakkal (ebben persze van némi igazság). Szerencsére másnap felvilágosította egy operátor a dolgok mikéntjéről, így valószínűleg a továbbiakban nem fog eltévelyedni. Mit is mondhatott a csatorna – operátor? Nos a bot, egy speciális programnyelven írt script, ami nagyszerűen alkalmazható a csatornák védelmére. Nincs is más dolgunk mint „felhozni" egy csatornára; innentől kezdve eldöntheti, hogy kik jöhetnek be a csatornára, illetve az általa ismert embereknek operátori jogot adhat. Amennyiben jó kezekben van a bot, azaz a tulaj normális ember (IRC-sek esetében elég ritka:}), akkor jó hasznát vehetjük a kedvenc csatinkon lévő robotnak (innen a szó rövidítése). Vegyük csak azt az egyszerű de idegesítő példát, hogy várunk valakit, történetesen snoopy-t:}}. Aztán éjjeli öt felé, mielőtt lefejelnénk a billentyűzetet, hagyunk neki egy üzenetet a bot-on, ejnye -bejnye vártalak. Amint legközelebb belép, automatikusan kap egy üzenetet, hogy ennyi és ennyi notes van a számára. (Persze ez csak akkor működik, ha az illetőket ismeri a bot.) A másik dolog az arra érdemtelenek kitiltása a csatornáról, többek között erre ad lehetőséget az operatori jog. Normális esetben csak olyanokat rúgnak ki egy csatornáról, akik zavarják a többieket. Teszem azt közönségesen beszélnek, flood-olnak (elárasztják a képernyőt mindenféle „szeméttel"), vagy első alkalommal egyfolytában op-jogot követelnek. A kirúgás egyfajta figyelmeztetés, szerencsére szokott lenni hozzá némi kommentár is, illetve az, hogy ki volt a parancskiadó. Ezek ismeretében már rövid úton tisztázni lehet a nézeteltérést. Előbb-utóbb össze fogunk futni azzal, hogy ban-oltak valakit. Ez már egy kellemetlenebb státusz, aki ban-olva van egy csatornán, az addig nem léphet be, míg valaki le nem szedi a ban listáról. Próbálkozni persze lehet, de az lesz az eredmény, hogy a bot közli, ban-olva van, és automatikusan kirúgja az illetőt. Amennyire én tudom nem egy haragtartó népség az operátorok köre, így később nyugodtan kérhetjük a kitiltás törlését, mondván szánjuk-bánjuk a bűnünket. (Ennél már csak a k-link durvább, az a szerverről tilt le, IRC operátorokkal való kötözködés eredménye lehet.)

A bot-okon mindenféle jogokat tartanak számon. Ez határozza meg az illető hatáskörét, alapállapotban (legalább is a #magyaron) bárkinek lehet jogosultsága a bot-on történő zárt beszélgetésre, illetve a file rendszer használatára. Nincs más dolgunk mint bejelentkezni a Boltot-nak, egy /msg bolbot hello-val, majd egy password megadása után, már fel fog ismerni a program. Ez tehát ami mindenki számára elérhető, a többi jogosultság beállítása viszont már a master op-okon múlik. (Aki kíváncsi a teljes jog listára, meg egyéb hasznos tudnivalókra, annak ajánlom a boldi és hawai-féle IRC irományt, bár a pontos cím most nincs a fejemben, valahol a bolbot, vagy esetleg a hawai Home Page-én keressétek. Hawai-nak van egy másik értékelhető produktuma is:}}, nevezetesen az az IRC site ahol fent van jó néhány IRC-s képe, némi kísérőszöveg keretében. Ezt nagyszerű ötletnek tartom, mindig jót szórakozok rajta, tudtommal „bárki" felkerülhet rá, csak egy kép kell hozzá.)



DCC...

A kérdések zöme a bot-ok mellett a DCC-re vonatkozott. Ez az utasítás ami a kliensek közötti közvetlen kapcsolatot, kommunikációt vezérli. A keretein belül tudunk beszélgetni, illetve file-okat küldözgetni egymásnak. Kezdőknek itt a remek alkalom, hogy megtanulják, hogyan kell képet küldeni, illetve fogadni (tűzbe tenném a kezem, hogy minden IRC-snek, van legalább egy scanelt képe a winchester-én, ami agyon van javítgatva Photoshop-ban:}). Miután megvan a legjobb képünk csak be kell gépelnünk /DCC send nick és a file név. Mirc-ben elég klikkelgetnünk és a könyvtárakból kiválasztani a megfelelő állományt. A többi már a célgép kezelőjén múlik, ha elfogadja (get), akkor létrejön a transfer. Beszélgetni a /DCC chat nick-kel tudunk, ennek megvan azaz előnye a msg-vel szemben, hogy elvileg rajtunk kívül más nem férhet hozzá. Nem beszélve arról, hogy nem vagyunk kötelesek elfogadni a „lehetőséget", az accept helyett szépen le is zárhatjuk az ablakot, ha nincs kedvünk beszélni az illetővel. Szó-szó az egész nem egy nagy ördöngösség, de sokszor lehet szükségünk rá.

Végül szeretném megköszönni a rengeteg levelet, azt hiszem igencsak egyedülálló volt a visszajelzések száma, és utólag is bocs ha valakinek nem volt időm válaszolni, de igencsak el vagyok „úszva" mostanában (meg hát jött egy halom levél, mit jelent a shoebaron????) Lévén új év, lelkiismeretesebb leszek ebben is:}}}... tehát ha valakinek kérdése van, ne habozzon:

shoebaron@hotmail.com.
Csongor the Shoebaron

Magic the Gathering

Alapozó ④

Úgy gondolotam ebben a hónapban már igazán terítékre kerülhetnének a lények, hiszen támadásod leggyakoribb eszközei mégiscsak a kreatúrák.

LÉNYEK

A Magic-ben a kreatúrák általában a támadás és védekezés eszközei. A lények a sikeres summon típusú varázslat nyomán jönnek a játékba. Ne feletjtsd el, hogy ezek permanens típusú varázslatok, tehát tartósan bent maradnak a játékban, anélkül hogy újra ki kellene fizetned megidézési költségüket.

Minden lény besorolható valamilyen fajba. Például a Goblin Baloon Brigade lapon ez szerepel: Summon Goblin. Ez többek között fontos lehet azért, mert néhány varázslat vagy kreatúra bizonyos lényeket támogat. A Goblin King minden goblinnak mountainwalk képességet és +1/+1-et ad. Igaz önmagának ezt nem adja meg, ugyanis ő nem goblin, a lapon ez szerepel: Summon Lord.

A lények különleges csoportját alkotják a falak (Summon Wall). A falak ugyanis nem képesek támadásra. Erejük azonban ennek ellenére nem feltétlenül 0, hiszen blokkoláskor okozhatnak sebzést. A támadásképesség hiányától eltekintve a fal mindenben lénynek tekintendő.

Minden lénynek van támadó- (power) és védőereje (toughness). Ezt a lap jobb alsó sarkában találod. Az első szám jelöli a lény erejét. Ez az az érték amit a csatában a kreatúra sebzésként bevisz. A második szám a védőerő. Ekkora sebzést kell kapnia a lénynek ahhoz, hogy meghaljon. Ha valami megváltoztatja a lény támadó és védőerejét pl. 0/2 -re, akkor úgy kell játszani, mintha ez lenne a jobb alsó sarokban. Más lapokkal természetesen később még mindig változtathatod ezt az értéket.

Ha pl. egy 2/3-as lény három sebézt kap, akkor az számára halálos (lethal damage) lesz. Ez esetben a lény a temetőbe kerül. Ellenkező esetben a megsebzett lény a kör végén felgyógyul. Tehát pl. ha ugyanez a lény csupán egy sebzést kap, a kör végén ismét felgyógyul a maximumra, azaz háromra.

A sebzéseket jónéhány varázslattal és effekttel is megakadályozhatod (prevent). A sebzések preventálásával lényeid túlélhetik a támadásokat, hogy a következő körben is használhasd őket.

TÁMADÁS A LÉNYEKKEL

A Te körödben egy támadást intézhetsz lényeiddel ellenfeled ellen (persze vannak kivételek). A támadási szándékot mindig be kell jelenteni! Bármennyi kreatúrát elküldhetsz támadni. Mindkét játékos varázsolhat a csata közben instant és interrupt spelleket, de senki sem varázsolhat sorcery típusú spelleket vagy bármit, ami permanenst hoz a játékba.

Ne felejtsd el, ha támadsz mindig az ellenfeledet támadod! Nem támadhatod az ő lényeit, sem saját magadat vagy saját lényeidet! A csata alapfázisai a következők:

támadók kijelölése

védők kijelölése

sebzés elosztása.

1. A csata megkezdéséhez be kell jelentened támadási szándékodat. Ezután nevezd meg a támadó lényeket és forgasd el őket. (Néhány lényt nem kell a támadáshoz forgatni, de természetesen ha támadsz velük, ki kell jelölni őket is.) Minden támadót most kell kijelölni, később sem visszavonni, sem hozzácsatolni támadót nem lehet. Az elforgatott lényekkel nem támadhatsz.

2. Most az ellenfeled jelöli ki a védelmet; megmondja melyik lényével melyik lényedet blokkolja. Csak a nem-elforgatott lények blokkolhatnak! Ugye emlékszel, az ellenfeled dönti el, melyik lényt blokkolja és azt is hogy melyik lényével. Nem célozhatod a támadásodat az ellenfeled lényeire sem! Ellenfeled akár minden lényét is kijelölheti egyetlen támadó lényed blokkolására. Többen tehát blokkolhatnak egy támadót, de egy lény nem blokkolhat egyszerre többet (általában).

3. Miután a védőjátékos kijelölte a blokkolást, a kreatúrák beviszik a sebzést. Ez a sebzéselosztás ideje (damage resolution step). Ennek megvalósulása részben függ lényeid speciális képességeitől is, amire a következő számban sort kerítünk. Addig is mindent bele!

Lily

E HAVI KÉRDÉSEINK

1. Tudnak-e a falak támadni?
2. Csata közben milyen típusú varázslatokat lehet használni?
3. Mikor lehet használni a Sorcery-t?

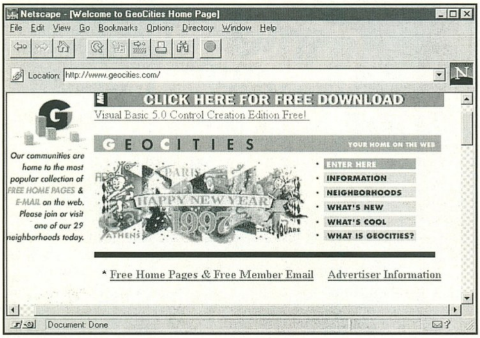
A megfejtők között a Trollbarlang jóvoltából booster-eket sorsolunk ki! A válaszokat február 15-ig várjuk a szerkesztőség postacímére. A borítékra irjátok rá KÁRTYAROVAT.

Internet
Surf

Bevallom, ez a hónap nem az a hónap volt amikor különösen sokat turkáltam volna a neten, ám ennek ellenére akad itt a tarsolyomban néhány olyan cím, amire érdemes ellátogatni. Persze ismét szigorúan összevissza alapon válogatva. Arra gondoltam, mivel az újság az olvasókért van és nem fordítva, nyugodtan megírhatjátok esetleg, hogy milyen témakörök jeles és jeltelen képviselőiről írjak itt. Esetleg akinek útjába akadt egy minden képzeletet felülmúló webcsoda, nem baj, ha megírja merre található. E-mail akár a GURU akár az én címemre jöhet, ezentúl én is odaírom a cikkek alá, mert az úgy látszik már szükséges, és ha mindenkinek van, miért is ne legyen nekem is.

Ezzel kapcsolatban, mármint e-mail címileg mindjárt két helyet ajánlanék, ami a következő három. Akinek e-mail címre van szüksége és nem zavarja, hogy ezt a szolgáltatást ingyen kapja, látogassa meg pl. első körben a **www.hotmail.com** helyecskét. Ezt gondolom sokan ismerik, de az újszülöttek kedvéért néhány szót mégis ejtenék róla. Szóval ez egy nagyon bab web alapú rendszer, nem kell hozzá semmilyen levelezőprogram, elég egy browser és máris lehet leveleket írogatni meg olvasgatni. Ez a rendszer nagy előnye, hiszen bármikor, bárhonnan hozzáférhetünk a leveleinkhez. Viszont egyben hátránya is, mert a levelek nem letölthetők (hacsak HTML formában ki nem mentjük azokat kézzel, pfúj), nincs POP szervere, stb. Viszont legalábbis stabil, jelenleg több mint félmillióan használják, ezért a hirdetők nem sajnálják az üzemeltetőktől a pénzt, következésképpen lehet arra számítani, hogy két hét múlva nem kell új levelezőhelyet keresni. Ja, meg arra is lehet számítani, hogy minden oldalon reklám hegyek zúdulnak ránk. Valamit valamiért.

A második ilyen hely amit free e-mail címért érdemes felkeresni, a **www.netaddress.com**. Itt már POP levélelhozatal is van, következésképpen lehet pl. a Netscape Maillal vagy még inkább az Eudorával (**www.eudora.com**-ról letölthető a freeware Lite verzió) levelezni. Akinek ez hasznosabb és nem retten meg a levelezőprogramok bekonfigurálásától (ami nem éppen nagy durranás), inkább itt próbáljon szerencsét. Én használom egy ideje, és amióta feltuningolták a szervert és bővítettek ezt-azt, egészen elfogadható sebességgel üzemel.



Ha valaki nagyon nem bír magával, netán már nem bír homepage nélkül tovább élni, esetleg valami hasznos kis web kiadványt akar csinálni, akkor irány a **www.geocities.com**. Itt ingyenes homepage és ahhoz e-mail lehetőség van. Sokkal bővebbet nem írok róla, pedig lenne miről, jó hely. Úgy tűnik stabil is, jelenleg több mint 200000 lakója van és egyre bővül. Szóval akit érdekel, nézze meg.

Ezzel még messze nincs vége a free cuccoknak. Példának okáért itt van mindjárt a **free.nethosting.com** lelőhely, ahol sok hasznos és haszontalan infot begyűjthetünk szabad akármik ügyében. Ajánlanak itt e-mailt, web területet meg ilyesmiket. Ezeknél viszont érdekesebb, hogy össze van gyűjtve egy rakás cím, ahonnan ingyenes demo vagy akármilyen CD-t lehet begyűjteni. Átnézni legalábbis érdemes, talán még próbálkozni is lehet néhánnyal, hallottam már olyat, hogy valaki meg is kapta amit kért.

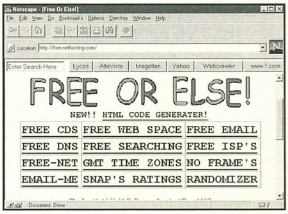
Ha már free, legyen kövér, azaz még egy hely ahol garantáltan free és még használható programok is vannak. A site szerényen csak The best free internet software-ként nyomul, címe pedig a **www.afn.org/~afn45694**. Mindenesetre dicséretes, hogy az van itt amit ígér, tehát DOS, Win31 és Win95 internetes programok, nincsenek demok és mindenféle butított vackok meg kereskedelmi termékek. Ha valakit nem zavar, hogy nem lopott programmal is tud normálisan boldogulni a neten, kukkantson be ide.

Elég régen ajánlottam (ha egyáltalán ajánlottam már, nem emlékszem) programozóknak turkálót. Nos, az **infoweb.magi.com/~steve/develop** éppen megfelelő kiinduló hely lehet C, C++, Pascal és Delphi hívőknek. Kicsit később Java és CGI ügyben is be lehet majd nézni, hogy mennyivel később azt nem említi senki. És mi van itt jelenleg? Oprendszerenként az elérhető fordítóprogramokról információk, linkek a gyártókhoz meg efféle. Aztán még akad némi archívum, oktatócsomagok és persze linkek e netrózsa minden irányába. Talán nem csak úgy véletlenül került ki a nyitóképre a „Top 5% of all web sites" logo...

Végezetül csemegének és időtöltésnek jobb híján megemlítem a **www.filez.com**-ot, ahol több mint 60 millió (fejléc szerint 75 millió) filera kereshetünk ha éppen nem találunk valamit. Freeware, shareware és fizetős programra egyaránt keres, szerencsére lehetőség van témakörök szerinti szűkítésre is. Egész használhatónak tűnik.

Legeslegvégezetül pedig a **www.webarrivals.com**-ot ajánlanám, ami szintén egy kereső. Mint arról már a neve is árulkodik, a webre frissen érkező információk között keres, akár megadott témakör szerint is. Pofás kis darab, még használható is, amolyan bookmark gyűjteménybe való.

Brazil
malac@usa.net
brazil@p99.bedrock.fido.hu



Tapasztalataim

Válaszok

Látod, kedves Miklós, Gyurka, itt az újabb hardver-túrka!

Miután, hála az e-mailnek, tetemesen kezdenek elharapózni a hozzám írott levelek, ezután minden cikkben lesz válaszolgatás is. Remélem, a Magyar Királyi Postát megüti a guttmann, mert ez a megoldás lényegesen olcsóbb, és nem utolsó sorban gyorsabb is. A most következőket pedig erősen véssétek a számítógépezéstől egyébként halálra gyötört agyatokba! Ne dobáljátok ki a pénzeteket a drága válaszborítékra, amennyiben levélben kerestek meg, mert a közérdeklődésre számot tartó kérdésekre a GURU hasábjain kaptok választ. Ja, és még valami. Az e-mail levelekben legyetek szívesek ékezetes betűket használni, valamint egyeseknek tanácsolnám a számítógép bővítése helyett egy helyesírási tanácsadó szótár azonnali beszerzését. Akinek nem inge, ne vegye magára.

KÉRDÉS

Hi!

Bocs, megint én vagyok!

A hétvégén megírtam Neked a kérdéseimet, hétfőn reggel meg megyek az újságoshoz PC GURU-ért, hát mit látok: az egész tuning rovat arról szól, amin én is problémáztam. Sorry! De azért nem hagylak békén! =:)

Evés közben jön meg az étvágy, meg az árak is vánszorognak lefele.

Szóval most kb. 1 árban van az AMD K5 PR133-es a CYRIX 6x86 150+, bár ahogy nézem a 6x86-hoz valami 2000 Ft-os turbo hűtőt illik venni. A tesztjeid szerint a CYRIX magasan veri az AMD-t, de sok rémhírt hallottam róla.: (..."a Cyrix csak a Cyrixxel kompatibilis, mással nem"...)

Nekem volt egy DX2/50-es Cyrixem és soha nem voltak problémáim, egy haveromnak meg mindig megy és Ő sem panaszkodik. Van-e tapasztalat a kompatibilitására főleg játékok, Win95, Internet, meg esetleg egy kis 3D Studio Max (szigorúan játszadozásból) esetén.

Érdemes-e otthonra ebbe beruházni, vagy az AMD megbízhatóbb?

Köszi a választ!

Pit Apó

Hi!

Szívdobogva várom mindig a tuning rovat újabb tippjeit (már amelyikre pénzem van) ~:(

Segíts! Újabb bővítgetésemben az alábbiakat tudnám összehozni:

- Intel Triton alaplap HX vagy VX
- AMD K5 P133
- S3 Virge PCI

Kérdés: megéri-e a HX ehhez a procihoz, találkoztál-e már használat közben ezzel az AMD-vel, és jó-e; nagy különbség van-e az S3 Trio 64V+-es a Virage között – mert árban azért van.

Próbáltad-e már a K5-t tuningolni?

Van valami sokkal jobb ötleted, ezért a pénzért? (Sejtem: egy hét a Kanári szigeteken!)

Ha tudsz válaszolj, mert február elején remélem szokásosan lemennek a karácsonyra felturbózott árak és addigra döntenem kell.

Kössssssssszzzzzzz!

Pit Apó

VÁLASZ

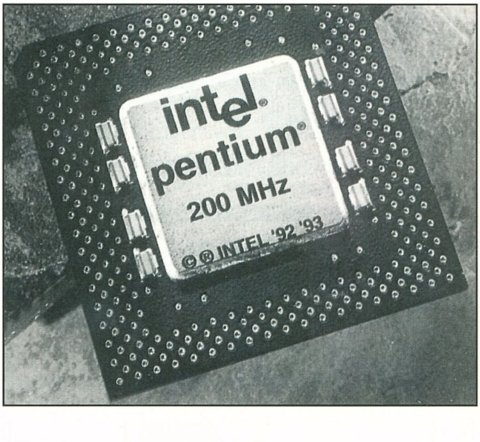
Pit Apó két levelére egyszerre kap választ. Az AMD K5-PR 133 processzorral kapcsolatban kedvező tapasztalataim nincsenek. Bár, mint tudjuk, az AMD procik típusjelzésében a PR a Pentium Rating-et jelenti, azaz elvben az Intel Pentium 133-as teljesítményét kell nyújtania. Nekem nem sikerült olyan alaplapot találnom, amelyben elindult volna 133 MHz-en, kizárólag csak 100 MHz-en ment, és alig valamivel volt gyorsabb, mint a sokkal olcsóbb AMD K5-PR 100. Mindentől függetlenül az AMD nem tuningolható. A Cyrix 6x86-val kapcsolatban kedvezőbbek a tapasztalatok. Sok 150+ megy 166+-ként, az újabb típusok pedig már nem melegszenek annyira, tehát nem kell drága turbóhűtő. Ha HX-es alaplap vásárlásán töröd a fejed, akkor felejtsd el a Cyrix 6x86-ot, hacsak az alaplapleírás nem tér ki külön a Cyrix támogatására. Ellenkező esetben lehet egy jó procid, meg egy jó alaplapod külön-külön, mert együtt nem mennek. Az AMD viszont gond nélkül megy a HX-es alaplapokban. Ami a kompatibilitási gondokat illeti, túl sok gond nincs a Cyrix procival. Az esetek 98%-ában minden gond nélkül futnak a programok, a fennmaradó 2%-ot pedig megoldja egy 300 bájtos programocska, mely az autoexec.bat-ban helyezve egyrészt felgyorsítja, másrészt a programok számára Pentiumként maszkolja a Cyrix 6x86-ot. Remélem, benne lesz a következő CD-GURU-ban.

Ami az S3 Virge-t illeti, ez már egy eléggé lerágott csont, a múltkori számban már megírtam a véleményemet. Mostanában mennek lefelé a PCI VGA vezérlők árai, érdemes jobban körülnézni, ha mindenáron 3D-s kártyát akarsz, akkor jó vételnek tűnik a Diamond 3D, kb. 15.000.- Ft netto. Ez is S3 Virge alapú, de a sokkal korrektebb, mint a gagyi Virge kártyák.

KÉRDÉS

Hello Old Man !

Olvastam, hogy „megjelentek a 50, 60, 66, 75, 80 MHz-et redukáló alaplapok. Látom kimaradt az 55 MHz, nem is ez az érdekes. Az Intel hivatalosan (legalábbis a triton HX-es VX-szel) nem támogatja 66 MHz-et meghaladó órajelet. Ezen ténytől függetlenül jó pár gyártó alaplapja hajtható 75 MHz-en. Az első chipset amely hivatalosan támogatja a 75 MHz-et, az a VIA Apollo Vp-1, amely az elkövetkezendő pár héten belül



lesz kapható. Ez a chipset, sebességét tekintve megegyezik a triton HX-szel. Ezen felül használható benne SDRAM 3-1-1-1 (triton VX >> 7-1-1-1), BEDO-, EDO-, PMDRAM. Támogatja a LINEAR-BURST-ot mellyel a CYRIX procik túlszárnyalják az Intel procikat. Áruk lényegesen alacsonyabb az Intel chipset-nél, ja és a REALTIMECLOCK és a KEYBOARD-CONTROLLER integrálva van bennük. Nem tudom kivehető-e az eddigi írásomból, hogy nem vagyok Intel párti (nem PARTY). Csak azért sem mert az Intel az előállítási ár 15 szöröséért adja procijait, míg a CYRIX kb. 6 szorosáért (persze megértem az ADÓ-t, meg az ÁFÁ-t (nem mintha egyetértenék a csekély >25%-kal, de ez más tészta), meg a VÁM-ot, de ami sok az sokk).

Visszatérve a MHz-ekre, szerintem valami hiba csúszhatott bele, mert nem 80Mhz-nek, hanem 83Mhz-nek kellett volna lennie. Egyébként csak egy alaplapot ismerek, mely hajtható 83MHz-en legmagasabb frekvencia, és az 55MHz tényleg kimaradt. A 75MHz-et támogató alaplapok tekintetében tévedsz, nem az új VIA chipsetes lesz az első, hanem már tavaly november óta forgalomban van az ASUS P/I-P55TVP4 Rev.1.5 Intel Triton VX chipsetes, valamint a P/I-P55T2P4 Rev.3.1 Intel Triton HX chipsetes alaplap, mely mind az alaplapleírás, mind az alaplapra szitázott feliratok szerint támogatja a 75 MHz-et. Ami a 83MHz-et illeti, egyelőre nem tudok olyan prociról, amelyik ezt igényelné, hacsak a Pentium 166-ot nem akarjuk 2x83 MHz-en hajtani.

Visszatérve a VIA chipsetes alaplapokra, nekem már volt egy a kezemben igaz, hogy egy régebbi típus, semmivel nem volt gyorsabb, mint boldogult emlékű, tetű lassú SIS chipsetes Pentium alaplap. Régi elvem, hogy a puding próbája az evés, majd meglátjuk. Ami az új Cyrix procit illeti, megjött és nekünk is van az üzletben a 166+. Az I/O

***

A tuningolást mindenki csak saját felelősségére végezze!

***

(ASUS P55-T2P4 Rev 3.0 vagy e fölött), de ez nemhogy a könyvecskéjében nincs benne, még az alaplapon sincsen feltüntetve.Ha esetleg érdekel a jumperolás (83MHz-hez írj légyszi egy e-mailt, mert így fejből nem tudom. A lényeg, én nem hajtanám 83MHz-en, mert 2-3 percen belül FÜSTÖL a HX-chip. Esetleg valami peltiert rá lehet ragasztani, kérdéses, hogy használ e valamit.

Mellesleg a legújabb Cyrix a 4.0s verzió két feszültséget használ (maga a proci rész 2,8 V-t az I/O rész pedig 3,3V-t, tehát ugyanúgy mint az új Intel MMX-ek. Ha esetleg a HARDWEREM-96 ba érkezne ebből az új Cyrix-ből akkor tudnál küldeni egy e-mail-t, mert engem érdekelne.) és kevesebbet!!! fogyaszt mint az Intel Pentium .

üdv.:Oláh Gergely

P.S: BUÉK és remélem a PC-GURU tartja a színvonalát, nemúgy mint... Bocs az ékezetekért és a helyesírási hibákért.

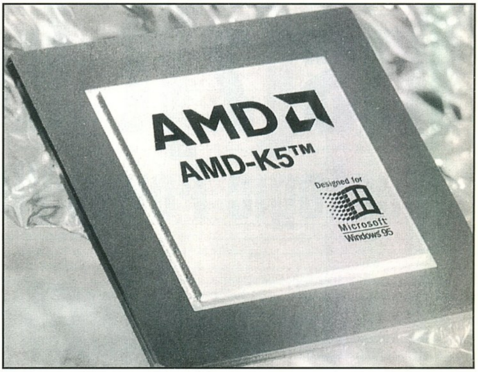
VÁLASZ

Két dologban igazad van, az előző cikkben valóban rosszul írtam, nem 80, hanem 83MHz a feszültség 3.52V, ás már alig melegszik. Később többet.

KÉRDÉS

Várhegy Ferenc /Frankee/, Budapest

Nagyon szép levelet írt ez a Frankee fiú. Arra kér, hogy meséljem el, hogyan lehet egy AMD 5x86-133-as procit 160 MHz-en üzemeltetni, neki sehogy sem sikerül. Felvet egyéni problémákat, úgymint: miért éppen ő ilyen szerencsétlen, hiszen minden haverjának megy a 160MHz, másrészről saját magát mongol idiótának, valamint szexuálisan kitartóan molesztált hülye gyereknek kikiáltva esdekel jó tanácsaimért. Legyen, tehát elmondom a módszert. Tegyük fel, hogy az alaplap támogatja az AMD 5x86-133-as procit. Ezt onnan lehet tudni, hogy az alaplapleírás kitér a beállítására. A gép kifogástalanul működik. Mongol idióta barátunknak nincs más dolga, minthogy legelőször belép a BIOSZ menübe, és elrendeli a Load Setup Defaults betöltését, ami az adott alaplap leglassabb, azonban legüzembiztosabb beállítása. Elmenti. Kikapcsolja a gépet. Megnézi az alaplapleírásban, hogyan lehet az órajelet 40MHz-re állítani.



Bekapcsolja a gépet. Ilyenkor sok eset lehetséges. Tök sötét a monitor, a gép nem ad életjelet. Ilyenkor a tuningolást, mint olyat, el kell felejteni. Másik eset. A gép elindul, de mindenféle hülyeséget ír ki, a BIOSZ képernyő villog, stb. Ilyenkor a tuning esélye nem haladja meg a 10%-ot.

Harmadik eset. A gép elindul, de a bootnál lefagy. Tuningesély 50%. A gép elindul, rendesen működik, de 3-4 perc múlva meghülyül. Tuningesély 90%. Mostan megint elő kell venni az alaplapleírást, és meg kell nézni, tud-e az alaplap 3.6V-ot, esetleg 4V-ot. Ha igen, akkor megnövekednek az esélyek. Állítsuk a feszültséget először 3.6V-ra, és kezdjük elölről az egészet. Ha a gép rendesen megy himem.sys-el, Emm386-al, akkor oké. Ha nem, akkor állítsuk a feszültséget 4V-ra. Ha a gép most is hülyül, akkor a processzor nem tuningolható, állítsunk vissza mindent eredeti állapotába, és törődjünk bele a megváltoztathatatlanba. Ha viszont több órán keresztül hibátlanul működik, akkor a BIOSZ Advanced Chipset Setup menüjében elkezdhetjük a különféle wait-state-okat kisebbre állítani. Ha a Setup Defaults kikapcsolta a külső, és belső cachet, azt kapcsoljuk vissza. Nem árt felirogatni az állítgatás előtti értékeket. Egyszerre csak egy értéket állítsunk, és figyeljük a következményeket. A DRAM Read wait-state legyen eggyel nagyobb, mint a DRAM Write. Így, szépen, óvatosan, lépésről lépésre haladva jó eredményeket lehet elérni.

Az AMD 5x86-133 procik közül, mint ahogy azt már többször leírtam, vannak ADW, és ADZ típusjel végződésüek. Az ADW végződésüek kb.60%-a, az ADZ végződésüek kb.90%-a tuningolható. Kész.

Ha valakit esetleg érdekel, akkor elmesélem, hogy szert tettem egy Pentium 200-as procira. Ritka gusztustalan jószág, de kívánok mindenkinek ilyen undormányt. Annál is inkább, mert jelenleg 225MHz-en dübörög, így nem lassítja le túlzottan a rendszert. Teljesen üzembiztos. Néhány teszteredmény a Hercules 128-as kártyával:

Mpeg Win95 alatt full screen, true color 71 f/s, Wintach 640x480, true color 407, Screamer2 setup tesztje VGA 73 Mb/s, SVGA 85 Mb/s, Chris 3D bench SVGA 83, VGA 270.

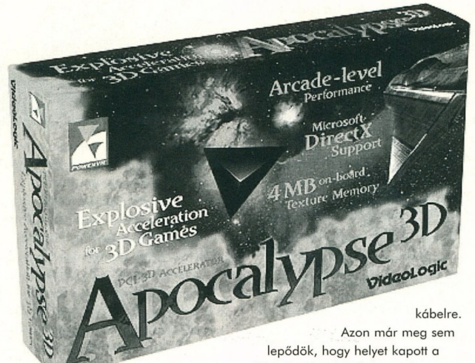
Ja, az alaplap egy ASUS P/I52T2P4, amely támogatja a 75MHz-et, és, mint tudjuk, 3x75=225-tel. Mint ahogy Gergely barátunk fenntebb leirta, nemdokumentáltan megy az alaplap 83MHz-en is. Megpróbáltam a procit 3x83, azaz 249MHz-en meghajtani, hiába, nincs rondább a telhetetlen embernél. Hát nem sikerült. A belső cache nem bírta, úgyhogy „sajnos" csak a 225MHz maradt. A HX chip még csak langyos sem volt. Más. Az új Cyrix 6x86 166+ procit meghajtottam 2x75, azaz 150MHz-en, így 6x86 200+-ként jelentkezett be, teljesen stabilan, üzembiztosan, Bravó, Cyrix fiúk, csak így tovább!

Néhány teszteredményt elmondok nektek, pl.: Landmark 2.0 CPU:1813, NPU:1895, video-speed S3Trio64V+:41.000, Hercules 128:71.000 !!!, a régi 3DBench 250 !!!, a Chris3DBench VGA:197,9, SVGA:56,3, MIPS:239, a Screamer2 setup tesztje VGA:85 Mb/s, SVGA78 MB/s. Hát harminc rugóért már ad valamit a Cyrix, igaz, hogy a hozzá való alaplap is ezen a tájon jár. Csak az a koproci ...

Old Man

Tes(z)t közelben

VideoLogic PowerVR – Apocalypse 3D



Miután az Orchid 3Dfx kártyáját az előző két számban sikerült alaposan „körüljárni", következzék most valami egészen más. Persze ez a kijelentés akkor nyer igazán értelmet, ha figyelembe vesszük, hogy a Video Logic által piacra dobott Apocalypse 3D alapjaiban eltér az Orchid felépítésétől. Az első ilyen lényeges különbség, hogy erősen processzor függő. Az, hogy ez jó vagy sem, nézőpont kérdése, mindenesetre ajánlott egy 166MHz-es Pentium, 32MB RAM-mal, ha ez megvan, ideálisnak tekinthetjük a konfigurációt a gyorsító installálásához. Itt szemet fog szúrni, hogy kell keresnünk szabad IRQ címet, illetve DMA-t, jó esetben nem lesz gond a beállítás (Plug and Play). Kicsit előreszaladtam a bemutatóval, feltételezvén, hogy mindenki folyamatosan olvasgatja a tesztrovatot. Azért nyilván nem mindenkinek egyértelmű, hogy az Apocalypse 3D egy PC-s gyorsító kártya, és mint ilyen arra hivatott, hogy az otthonokba varázsolja az arcade minőséget. Nem kell már egy halom pénzt bedobálni a játéktermek konzoljaiba, ha kedvünk támad 3D-s őrületekkel játszani. Sajnos a PC még egy jobb videokártyával sem képes hasonló színvonalat produkálni, mint mondjuk egy-egy elhíresült arcade gép, még jó, hogy itt a megoldás a problémára az Apocalypse „személyében".

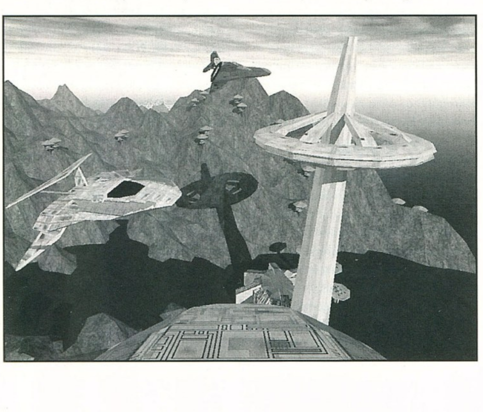
MIT REJT A DOBOZ???

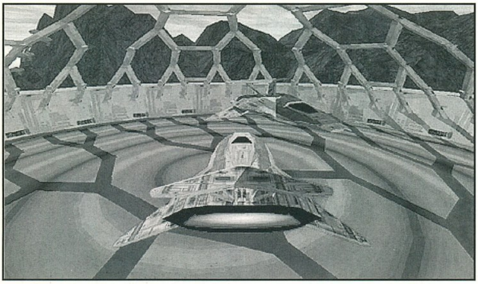
A szokásos hivalkodó feliratok mellett, minden lényeges technikai információ leolvasható az igencsak dekoratív dobozról. Talán az egyik legfontosabb, hogy a PCI Bus-on keresztül kommunikál a gép többi részével, nincs hát szükség link kábelre.

Azon már meg sem lepődök, hogy helyet kapott a kártyán 4MB SDRAM, ezzel se nem rosszabb, se nem jobb mint a riválisok. Nagyon nem is találunk mást az Apocalypse-on, mint a Nec Power VR chip-jét, illetve a RAM-okat. Elsőre ez kicsit kevésnek tűnik, persze kit érdekel mi van a kártyán, ha a támogatott programoktól leesik az állunk. Nos „csatolt" software-ként megkapjuk a mechanikus harcosok második részét, talán többen úgy ismerik mint a Mechwárrior2-öt, illetve egy direkte az Apocalypse-ra fejlesztett autóversenyt az Ultimate Race-t. Ezek szerencsére nem csak shareware vagy játszható demo verziók, hanem mindkét esetben a teljes eredeti játék. A beharangozó kampány alapján az Ultim@te (nem vicc, így van írva címben) Race iszonyúan látványosnak tűnt, persze jól sikerült állóképeket leközölni nem nagy kaland, a kérdés inkább az volt, hogy mozog-e a megfelelő sebességgel, a kellő frame rate mellett. Szerencsére többen is jelen voltunk az első betöltésnél, így a következő sorok, a kis csoport egyöntetű véleményét fogja tükrözni (ez már csak azért is jó, mert ahány ember annyi féle, de ha már többen egyetértenek valamiben, akkor az jelenthet valamit).

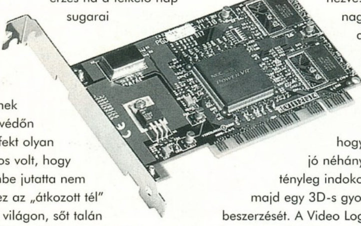
Valahogy úgy kezdődött, hogy elsötétült a képernyő, majd hirtelen megjelent az UR logo, na ekkor mondtam azt, hogy ez valami iszonyú igénytelen. Sebaj, gyorsan tovább, felpakolt néhány dolgot a winchesterre, megtudhattuk, hogy a jó nevű Kalisto Entertainmet-nek köszönhető a program, majd újra megcsodálhattuk az előző állóképet, immárom valamivel jobb minőségben. Gyorsan kiválasztottuk a Race feliratot, jött a szokásos választás: automata vagy kézi váltó. Legyen elsőre kézi, ok, enter. Semmi nem történt. Nyilván tölt a játék, vártunk egy keveset, aztán jöttek a próbálkozások, space, escape, hasonló eredménytelenség. Ekkor már mindenki tűkön ült, aminek az lett az eredmény, hogy vadul el kezdtük csapkodni a szóba jöhető billentyűket. Lám, a favágó módszer ismét bejött, elsötétült a képernyő, na lássuk mit tud az Apocalypse. Nagyjából ekkor ugrott vissza a Win95, csalódott moraj kíséretében. (Aztán Gabi jött rá a megoldásra, biztos valami burkolt IQ tesztről volt szó, csak hát ugye nem tudtuk megütni a mércét. Persze két sancho után...)

Nem teljesen tudom miért kell ilyen apró, ám annál bosszantóbb dolgokkal már az elején elvenni az ember kedvét a játéktól, mindenesetre a következő alkalommal már óvatosabbak voltunk, és mielőtt a versenyre „mentünk" volna, benéztünk a billentyűzet setup-ba. Ekkor már nem volt akadálya, hogy megmérettessünk az UR-ben, ami első benyomásra nagyon hasonlított a Screamer2-höz. Egészen addig amíg meg nem láttuk az első erdőt, az első hidat, vagy azt az effektet, mikor a pilóta szemébe világít a felkelő nap. Az egész gyönyörű szép, ötletes, ráadásul még gyors is volt. Kétféle képernyő-nézetet választhatunk, a szokásos belső illetve egy elég furcsán kinéző felső-hátsó nézetet. Műszerfal tehát nincs, nem tudom nekem személy szerint nem nagyon hiányzott a dolog. Elsőre a kocsi egész tűrhetően viselkedett,





lehetett kéziféket használni, nem merültek fel olyan problémák mint sokak szerint a Screamer2-ben (ide-oda csúszkálás). A második körben aztán besötétedett, az út mentén egy-egy fényárban úszó ház, az erdőben csak a sötétség. Szerencsére felkapcsolhatjuk a világítást, itt megint meg kellett állapítani tud valamit ez a PowerVR, főleg a külső nézet nagyon megnyerő. Telt múlt az idő, lassan megpirkadt, tanúi lehettünk milyen érzés ha a felkelő nap sugarai



betűznek a szélvédőn (az effekt olyan hatásos volt, hogy eszembe jutatta nem csak ez az „átkozott tél" van a világon, sőt talán még el is múlik egyszer). Mit is mondhatnék még az UR-ről? Nekünk nagyon tetszett, bár a verseny részéről még nem igazán tudok nyilatkozni. A legnagyobb pozitívum, hogy a durva felbontást nem kíséri semmiféle mesterséges, steril hatás, tényleg élvezetes a játék. Attól az egy apróságtól eltekintve, hogy nincs alatta semmiféle zene, csak a motor hangja (ami azért igencsak eredeti, hallgassuk meg alapjáraton, megfelelő hangerő mellett). Azt hiszem nyugodtan mondhatjuk, hogy az UR kihasználja az Apocalypse lehetőségeit és figyelembe véve, hogy ez az első próbálkozás volt, azt hiszem fogunk mi még ennél is jobbat látni ettől a kártyától.

A Mechwarrior2-től már nem voltunk annyira elragadtatva, persze itt az is számíthatott, hogy elmaradt az újdonság ereje. Ezt már láttuk SVGA-ban, Voodoo-n, és most itt a special PowerVR kiadás. Talán valamivel gyengébb mint a 3Dfx-es változat, egy-két plusz effektet már nem tud az Apocalypse, de úgy érzem nincs miért szégyenkezni, remek alkalom, hogy újra nekifusson valaki a játéknak.

Természetesen a Windows-os Direct3D-t használó játékok támogatni fogják a Apocalypse 3D-t, ez mindenesetre egy biztos pont a jövőt nézve. Mivel most nagyon divatosak a 3D játékok, valószínű, hogy fog születni jó néhány, ami tényleg indokolttá teszi majd egy 3D-s gyorsító kártya beszerzését. A Video Logic Apocalypse 3D lehet az egyik potenciális megoldás. Remélem ha ezek után elhangzik a neve, már nem fog idegenül csengeni, és akkor úgy érzem már érdemes volt ez a két oldalas ismertető. Sajnos az idő nagyon szorított a cikkleadással, de biztos vagyok benne, hogy a jövőben valamikor még visszatérünk a témához, addig is ...tessék örömködni a közelgő tavasznak, a szikrázó napsütésnek, a jó dolgoknak.

Csongor the Shoebaron

PC GURU

A kártyát a Mikropo Computer bocsájtotta rendelkezésünkre.

1065 Budapest, Nagymező u. 51. Tel.: 153-0111

7th Level	G-Nome	Accelerated	D3D
7th Level	Tracer	Accelerated	D3D
Above the Garage Prod.	CINDE 1.4	Accelerated	D3D
Acclaim	Condemned	Accelerated	D3D
Accolade	Battlewheels	Accelerated	D3D
Accolade	Jack Nicklaus 5	Accelerated	D3D
Accolade	Test Drive 4 Offroad	Enhanced	D3D
Activision	Hyperblade	Accelerated	D3D
Activision	Interstate 76	Accelerated	D3D
Activision	MechWarrior 2	Enhanced	PowerSGL
Artdink	A Train No. 5	Extreme	PowerSGL
Capcom	Bio-Hazard	Extreme	PowerSGL
Eidos Interactive	Apache AH64	Accelerated	D3D
Eidos Interactive	Flying Nightmares 2	Accelerated	D3D
Eidos Interactive	Team Apache	Accelerated	D3D
Eidos Interactive	Terracide	Accelerated	D3D
Electronic Arts	Long Bow AH64	Enhanced	PowerSGL
Electronic Arts	Ultima 9	Accelerated	D3D
Electronic Arts	Wing Commander 5	Enhanced	PowerSGL
Forte	H/W - headmount	N/A	PowerSGL
Fox Interactive	ID4	Enhanced	D3D
Gremlin/Interplay	VR Golf	Enhanced	PowerSGL
GT Interactive	Into the Shadows	Accelerated	D3D
GT Interactive	Prey	Accelerated	D3D
GT Interactive	Tiger Shark	Accelerated	D3D
GTE Entertainment	FX Fighter Turbo	Enhanced	PowerSGL
GTE Entertainment	Seige	Accelerated	D3D
Infinitek	Infinity RPG	Accelerated	D3D
Interactive Magic	F-22	Accelerated	D3D
Interplay	Descent 1	Accelerated	D3D
Interplay	Descent 2	Accelerated	D3D
Interplay	Descent 2	Enhanced	PowerSGL
Interplay	Die by the Sword	Accelerated	D3D
Interplay	Fighting Falcon	Accelerated	D3D
Interplay	Shattered Steel	Accelerated	D3D
Interplay	Star Fleet Academy	Accelerated	D3D
Interplay	Virtual Pool '96	Accelerated	D3D
Kalisto	Nightmare Creatures	Extreme	PowerSGL
Kalisto	ULTIM@TE RACE	Extreme	PowerSGL
KOEI	Castle of Devils	Enhanced	PowerSGL
Looking Glass	Flight Unlimited	Enhanced	PowerSGL
Lucas Arts	Dark Forces 2: Jedi Knight	Accelerated	D3D
Lucas Arts	Shadow of the Empire	Accelerated	D3D
Maxis	Sim City 3000	Accelerated	D3D
Megamedia	Star Nations	Accelerated	D3D
Microleague	Cyberdome	Accelerated	D3D
Microsoft Home	Crackerjack	Accelerated	D3D
Microsoft Home	Hellbender	Accelerated	D3D
Microsoft Home	Monster Truck Madness	Accelerated	D3D
Microsoft Home	Soccer	Accelerated	D3D
Mindscape (Ca.)	Aaron vs. Ruth	Accelerated	D3D
Mindscape (Ca.)	Adventures on Lego Island	Accelerated	D3D
Mindscape (Ca.)	NCAA Basketball	Accelerated	D3D
Mindscape (Ca.)	Strange Golf	Accelerated	D3D
Mindscape UK	Azreal's Tear	Accelerated	D3D
Mindscape UK	Cyberspeed	Accelerated	D3D
Mindscape UK	SU-27 Flanker	Accelerated	D3D
Ocean	Dreadnaught	Accelerated	D3D
Ocean	Guts n' Garters	Accelerated	D3D
Ocean	Super EF2000	Accelerated	D3D
Ocean	Tunnel B-1	Accelerated	D3D
Playmate Interactive	MDK	Enhanced	PowerSGL
Psygnosis	Cyberdeck	Accelerated	D3D
Psygnosis	Destruction Derby 2	Enhanced	PowerSGL
Psygnosis	Formula 1	Accelerated	D3D
Psygnosis	Rodney Matthews	Accelerated	D3D
Psygnosis	Sentient	Accelerated	D3D
Psygnosis	Wipeout XL 2097	Enhanced	PowerSGL
Reality Bytes	Dark Vengeance	Enhanced	D3D
Reality Bytes	Havoc	Accelerated	D3D
Sega	Virtua On	Extreme	PowerSGL
Sierra On-Line	Cybergladiators	Accelerated	D3D
Spectrum Holobyte	MechWarrior 3	Enhanced	D3D
Spectrum Holobyte	Vette: SF	Accelerated	D3D
Ubisoft	Pod (MMX enhanced)	Enhanced	PowerSGL
Vic Tokai	Dark Rift	Enhanced	D3D
Virgin Interactive	Aeon Flux	Accelerated	D3D
Virgin Interactive	Agile Warrior	Accelerated	D3D
Virgin Interactive	DeadSpace	Accelerated	D3D
Virgin Interactive	Deep Space	Accelerated	D3D
Virgin Interactive	Divide Enemies Within	Accelerated	D3D
Virgin Interactive	Lands of Lore 2	Accelerated	D3D
Virgin Interactive	Phantom Ace	Accelerated	D3D
Virgin Interactive	PowerPlay '97	Accelerated	D3D

Terratec EWS 64

Az új hangkártya generáció

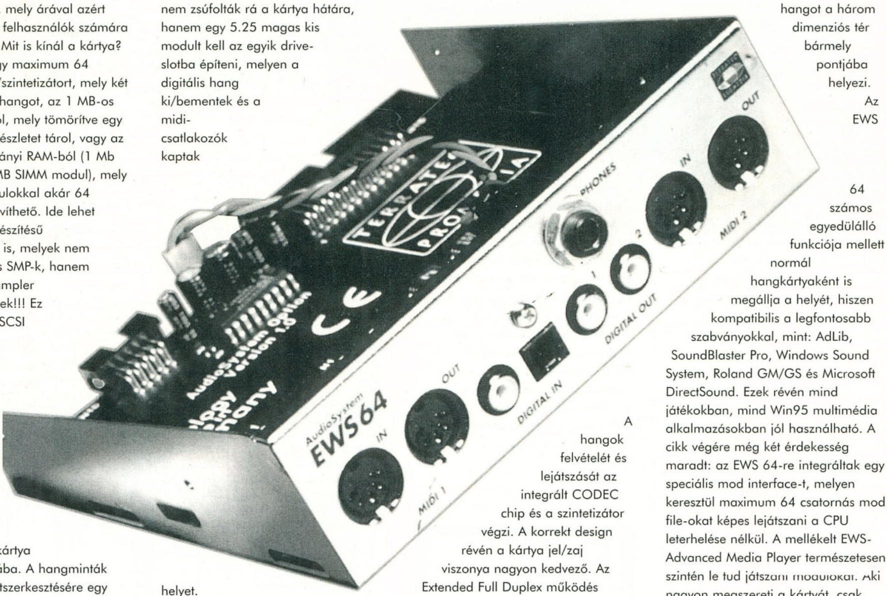
A német illetőségű Terratec GmbH. már évek óta készít jó minőségű hangkártyákat multimédiás felhasználáshoz. A paletta átfogja a teljes hangkártya piacot. Megtalálhatóak közöttük egyszerű, de megbízható Blaster klónoktól kezdve a különféle szintű wavetable kártyákig minden igénynek megfelelő hangkártya. Legújabb termékükkel az EWS 64-gyel azonban felfelé, a profi zenészek irányába nyitnak.

Ez egy abszolút professzionális házi zenestúdió, mely árával azért még egyes házi felhasználók számára is elérhető lesz. Mit is kínál a kártya?

Ráraktak egy maximum 64 hangú sampler/szintetizátort, mely két forrásból vehet hangot, az 1 MB-os Dream ROM-ból, mely tömörítve egy teljes GS hangkészletet tárol, vagy az alapban 5 megányi RAM-ból (1 Mb integrált, és 4 MB SIMM modul), mely PS2-SIMM-modulokkal akár 64 megára is felbővíthető. Ide lehet feltölteni saját készítésű hangmintáinkat is, melyek nem csak Wav-ok, és SMP-k, hanem AKAI S-1000 sampler minták is lehetnek!!! Ez utóbbiakat egy SCSI kontrolleren keresztül a gépbe kötött háttértárról tölthetjük be a kártya saját memóriájába. A hangminták betöltésére és átszerkesztésére egy profi kezelőprogramot adnak, melyben szinte teljesen átalakíthatjuk a már meglévő hangmintákat. Ehhez 24 dB rezonancia-szűrők, 3 envelop és 2 LFO áll rendelkezésre, melyeket szabadon állítgathatunk. A képen remélem jól látható a program áttekinthető, és igényes kinézetű felhasználói felülete. A hangkészletek on the fly feltölthetők, azaz átszerkesztés után azonnal tudjuk használni őket, és akár 64-szeres multi-sampling is elérhető. A hangminták profi színvonalú digitalizálását is megoldották a kártyán, csúcsminőségű 16, illetve 18 bites AD/DA konverterek felhasználásával, míg a digitális kimenet akár 20 bites is lehet.

A ki/bemeneteket szerencsére nem zsúfolták rá a kártya hátára, hanem egy 5.25 magas kis modult kell az egyik driveslotba építeni, melyen a digitális hang ki/bementek és a midi-csatlakozók kaptak helyet.

Így az egyes egységek csatlakoztatása kártyához legtöbbször a gép elején történik kényelmesen. A kártya hátán a három analóg bemenet és a két analóg kimenet foglal helyet, melyek mindegyike sztereo. A digitális csatolók S/PDIF szabványúak- egy bemenet van, mely optikai vagy coax lehet, illetve két kimenet, melyek coax-ok. A kártyán két MPU-401 kompatibilis midi interface van, melyek közül az egyik a belső szintetizátort kezeli; a másik pedig külső egységek vagy egy a kártyára dugható, waveblaster kompatibilis modul irányítására szolgál- mindkettő 16-16 független csatornát kezel.



A hangok felvételét és lejátszását az integrált CODEC chip és a szintetizátor végzi. A korrekt design révén a kártya jel/zaj viszonya nagyon kedvező. Az Extended Full Duplex működés révén 8 sztereo csatornán tud egyidejűleg hangmintát lejátszani és 48 KHz mintavételi frekvenciával felvenni az EWS 64. A hang-adatok takarékos tárolása érdekében támogatja a legfontosabb tömörítési szabványokat, mint u-Law, A-Law és ADPCM is. A különböző audio forrásból származó hangok áramlását a kártyán az EWS Control Panel segítségével szabályozhatjuk. A kártyán levő DSP felhasználásával pedig bármely hangforrásra, különféle valós idejű effektek kapcsolhatók rá, mint pl. különböző chorus- és reverb-effektek, flanger, delay, multiband-EQ, V-Space és AudioRendering. Ez utóbbi azt jelenti, hogy valós időben létrehozható egy effekt, mely a hangot a három dimenziós tér bármely pontjába helyezi.

Az EWS 64 számos egyedülálló funkciója mellett normál hangkártyaként is megállja a helyét, hiszen kompatibilis a legfontosabb szabványokkal, mint: AdLib, SoundBlaster Pro, Windows Sound System, Roland GM/GS és Microsoft DirectSound. Ezek révén mind játékokban, mind Win95 multimédia alkalmazásokban jól használható. A cikk végére még két érdekesség maradt: az EWS 64-re integráltak egy speciális mod interface-t, melyen keresztül maximum 64 csatornás mod file-okat képes lejátszani a CPU leterhelése nélkül. A mellékelt EWS-Advanced Media Player természetesen szintén le tud játszani modulokat. Aki nagyon megszereti a kártyát, csak kevés lesz neki a 64 hang, azok számára jó hír, hogy akár több EWS 64 is képes egy gépben párhuzamosan működni.

Charlie

E havi cheat

Szigorúan csak csalóknak!

ACTUA SOCCER

Az ultimate csapathoz indítsuk el a játékot a következőképpen SOCCER - 01142475549 aztán hajrá!

ALIEN TRILOGY

Options screen-en beírható kódok:

Level 211	TQBBBBBB13BB94B2 KLBTLBLMBZJG9BBB
Level 331	YQBJVBBBF7BB94BB QVBLNBBMB7QK9BBB

ALIEN TRILOGY PC

comeandhaveago	összes fegyver
ifyouthinkyouarehardenough	végtelen lőszer az összes fegyverbe
nadiapopovXX (1-34)	pálya ugrás

BEDLAM

A nevünket GOD-ra változtatva sértetlenek leszünk. Ha a command line-ban használjuk a /KARMA opciót a program indításakor, akkor minden létező fegyver és felszerelés a rendelkezésünkre áll.

BLOODNET

16 millio pénzhez a save game file 842. offsetjénél javítsuk át az értékeket FF FF FF-re. Ugyanezt végezzük el a 17.769-es offszet címnél is.

CHAMPIONSHIP MANAGER 2

A nevünknek használjuk Terry Vennables nevét aki az angol csapat managere, és nemzetközivé válunk.

THEXDER '95

Indítsuk el a játékot úgy, hogy a CAPS LOCK be van kapcsolva, majd a játékban az energia feltöltéséhez nyomjuk le az ESC, Y, ESC kombinációt.

STARGUNNER

A játékot indítsuk el a /DMODE command line paranccsal, majd a következő billentyűk élnek:

F8	sérthetetlenség
Shift-F11	következő pálya
Shift-N	az összes ellenfél felrobbantása

CHASM

A kódok előtt nyomjuk le az ESC-t.

WEAPON	Összes fegyver és lőszer
AMMO	Összes lőszer
INVISIBLE	Láthatatlanság
KILL	Összes monster legyilkolása

NASCAR

A nascar\tracks\taladaga directoryban található taladega.txt-ben keressük meg a SPDWY sort, mely után álló szám átírásával befolyásolhatjuk az időjárást 0-tól 255-ig.

MONTY PYTHON AND THE HOLY GRAIL

Az URANUS begépelése után újra kezdve a játékot bárhova eljuthatunk. A LOBSTERGIRL segítségével pedig egy aljátékba kerülünk.

DARK SUN

Indítsuk a játékot DSUN -K911 módon, majd a következő billentyűk élnek:

[T]	Szint növelése
[M]	Összes mágia maximumon
[Alt]-[F2]	Támadó erő növelése
[Alt]-[F4]	Összes varázslat megtanulása

F1 GP MANAGER

90 millióra tehetünk szert, ha átjavítjuk a save file-ban a 2698-as címtől kezdődő részt 804a5d05-re.

QUARANTINE

Pályakódok

Level 1-2:	98645782
Level 2-3:	89962254
Level 3-4:	54185654
Level 4-5:	92146125
Level 5-End:	33289642

Command line parancsok a játék indításakor:
-cheater -infinite -nocar -invince

HEART LIGHT

A pályaugráshoz a SPACE, ALT és CTRL nyomvatartása mellett nyomjuk le a jobbra, vagy a balra nyilat.

JUDGE DREDD

Lépjünk be a computerbe DREDD-ként, majd írjuk be a pályaugráshoz, hogy:
BRUCKEN PLAYING HEROQUEST

PRIVATEER 2

Két kód, melyet repülés közben a navigation screen-en kell alkalmazni:
Sérthetetlenség: az f lenyomása után írjuk be: no talent, majd enter
Védelem és fegyverzet feljavítása: f majd: REP ME UP és az enter
további kódok:

PETY PETY	afterburner üzemanyaga a maximumra
CHILL OUT	lézer hőmérséklet minimumra
NAPALM	végtelen nukes

WETLANDS

A nevünk helyett gépelhetjük be a következő kódokat:

COOLCOLE	Összes misszió
SAVANNAH	100% energy
ELRAPIDO	Ellátmány

WOLFENSTEIN-3D

A jó öreg játék is tartogat meglepetéseket:
Indítsuk el a játékot WOLF3D - GOOBERS command line paranccsal, majd nyomjuk le az ALT, bal SHIFT, BACKSPACE billentyűket. Így a debugging módba kerülünk.
A TAB billentyű és még egy-két speckó gomb lenyomásával igen érdekes dolgokat művelhetünk:

TAB G	God Mode(nem halsz meg)
TAB W	Select level (pályaugrás)
TAB I	Free Idems (Bullets & Big Gun)
TAB X	Extra Stuff
TAB S	Slow motion effect
TAB B	Change border color

A normál játék közben van még egy cheat amit használhatunk. Ha egyszerre lenyomjuk az MLI billentyűket, akkor 100% health-ot, teljes lőszert és a legnagyobb skulót kapjuk a kezünkbe. Sajnálatos azonban, hogy ilyenkor a pontjaink nullára redukálódnak.

MORTAL KOMBAT II

A cheat módhoz az első copyright képernyőn írjuk be, hogy:
AICULEDSSUL majd, az Acclaim logonál nyomjuk meg az F9-et.
A következő cheat módokat választhatjuk ki ezután:

Frooplay:	Végtelen continue
No Demage to P1:	Player 1 sérthetetlenség
No Demage to P2:	Player 2 sérthetetlenség
One Hits Kills P1:	Egy ütéses győzelem a player 1 számára
One Hits Kills P2:	Egy ütéses győzelem a player 2 számára
Background:	Háttér választás
Battle Plan:	Ellenfél választás
Stop Clock:	Óra leállítása
Set Drones:	Egyetlen ellenfél kiválasztása

FIFA 97

A rendszerórát állítsuk át 1997 február 29-re. Válasszuk ki a Singapore csapatot, majd a játékban a következő kódok élnek:

KELONG	Egy titkos játékost kapunk (Abbas Saad and Michael Vana)
LAOCHIAO	Több játékost kapunk (Quah Kim Song and Dollah Kassim)
KAYU	Érdekes lesz az öltözet
LTH	Öngolók lehetnek
CANTONA	Egy új rugásfajta

RAVENLOFT

A save.dat file-t editáljuk a következőképpen:

0097 to 14 00	Max Class Player 1
00A9 to FF (x10)	Max Stats Player 1
0093 to FF 7F FF 7F	Max Hit Point Player 1
009D to 00 09 3D 00	Max Classes Player 1

Bear™

LightWave

Pluginek

Újabb verzió érkezése esetén a téma adja magát, de a LW programozói sajnos visszaváltottak egy sebességi fokozatot. Ez igazából azért gond, mert a konkurencia közben szép lassan behozza, sőt le is előzi a LightWave-t. Azért még nem kell kidobni kedvenc ray-trace programunkat, hiszen a fejlesztés kapuja mindenki előtt nyitva áll. Ezalatt a LW plug-injeire gondolok – ezen belül is a Modeler macroira –, de mielőtt megijedne a kedves olvasó, elárulom, hogy nem a programozásukról akarok írni, csak a használatukról.

Nem véletlenül írtam másodszorra plug-in helyett macrot, hiszen a Modelerben két helyről is meghívhatunk külső programokat, s most azokról lesz szó, amelyekre az Objects menü alól hivatkozhatunk. A másik ok, a szokás hatalma: Ezeket eredetileg Modeler Arexx Macroknak hívták. PC-n az Arexx port hiánya miatt itt is plug-inekkel találkozhatunk, tehát látszólag semmi sincs veszve. Az egyetlen különbség az, hogy egy Arexx programot fél óra alatt még egy grafikus is képes megírni, ha tanult egy csipetnyi programozást. (Az iskolákban számítástechnika címszó alatt folyó titkárnőképzés nyújtotta tudás, sajnos, még ehhez sem elegendő...)

Bounding Box: Befoglaló kockát készíthetünk vele a szerkesztés alatt álló object köré, de általában a tárgy legtávolabbi pontjainak megtalálására szokás használni.
Cage: Teljest nevén Spline Cage, ami szabad fordításban annyit jelent, hogy Görbe Kalitka. És ez a név találó, mert zárt és nyitott görbékből készít egy hengert, amit később könnyen torzíthatunk, s hozhatunk létre ezáltal organikus formákat.

Axis: A henger tengelye

Sections: A tengelyre merőleges metszések száma

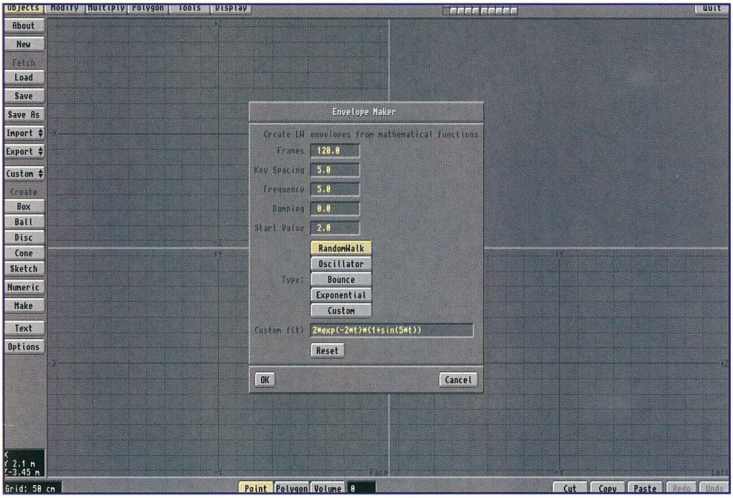
Sides: A tengellyel párhuzamos metszőgörbék száma

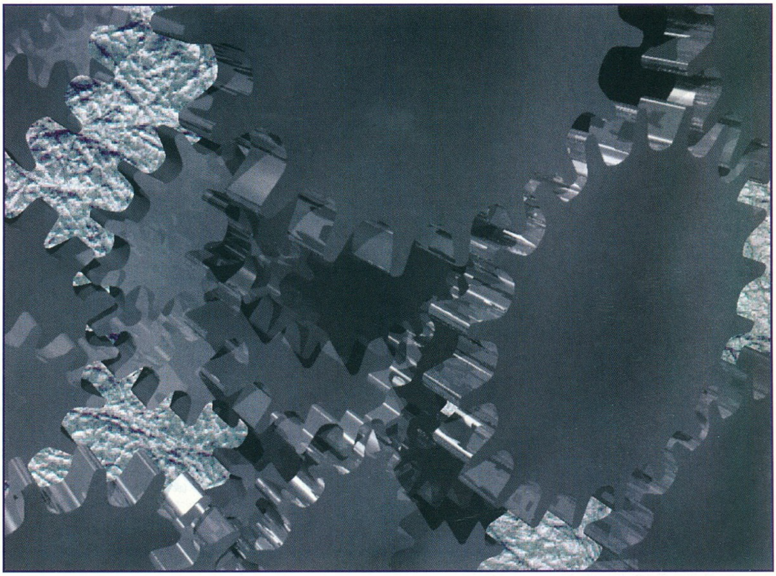
Top: A henger felső...

Bottom: ...és alsó pontja

Radius: A henger sugara

Az eredeti Arexx scriptnél meghatározható volt még a középpont, és a sugarat is külön lehetett állítani a fennmaradó két tengely irányában, de találkoztam még egy különbséggel: A plug-in változatban a kör alakú görbék csúcsosan záródnak, tehát a Tools/Curves/Smooth elvégzése ránk hárul.
Calculate: Ha a Modeler négy alapműveleténél komplexebb számolásra van szükség, és nincs kéznél egy számológép, akkor ennek a macronak a segítségével végezhető el a kalkuláció. Az alapműveleteken túl a gyökvonás és a logaritmus függvényeit, a szögfüggvényeket és a logikai műveleteket is ismeri.
Center: Kiszámítja a tárgy középpontjának a helyzetét, s ezt az értéket felhasználva a tárgyat az origóba, a Modeler 0,0,0 pozíciójába helyezi. Használatával elkerülhető, hogy a Layouterbe betöltött objectet már régen megtaláltuk, de a Pivot Pointját nem látjuk, mert az kívül esik az object geometriáján. A középpont kiszámításához a Bounding Box rutint használja a macro, ezért gyakran előfordul, hogy szükség van utólagos pozícionálásra, mert a matematikai középpont és a súlypont időnként távol esik egymástól.
Center1D: Szintén a koordináta rendszer közepébe helyezi az objectet, azzal a különbéggel, hogy ez csak az általunk meghatározott tengelyen megy végbe. (Ez utóbbi két macrot – gyakori használatuk miatt – érdemes az F billentyűkre konfigurálni.)
CenterScale: Középpont körüli arányos nagyítás, illetve kicsinyítés. A Modify/Size-zal azonos, csak nem kell a nagyítási középpont keresésével, beállításával bajlódni. (Bár szerintem a Modify/Size a Center macroval kombinálva kényelmesebben és gyorsabban használható.)
CenterStretch: Az előzővel azonos, azzal a különbséggel, hogy Modify/Stretchhez hasonlóan a különböző tengelyeken történő méretváltoztatások függetlenek.
CutCurves: Kijelöli az aktív layeren lévő görbéket, törli a layer-ről, és bemásolja a clipboardra. Tehát az eredménye teljesen megegyezik azzal, ha manuálisan – vagy a Polygon Statistics panel segítségével – jelöljük ki a görbéket, s utána kattintunk a CUT gombra. Lehet, hogy így könnyebb...
AllBGLayers: Kiválasztja háttérlayernek az összes nem üres, szomszédos layert.
NextEmptyLayer: Használata után a soron következő üres layer lesz aktív.
Envelope: Az Envelope Makerrel – ki hinné – burkológörbéket, azaz envelope-okat készíthetünk, melyeket később a Layouterben használhatunk.





A következő input mezőkkel találkozhatunk:

Frames: A görbe fázisainak száma

Key Spacing: A kulcskockák közti távolság, azaz mintavételezési frekvencia

Frequency: A görbe ciklusainak száma

Damping: A csillapodás mértéke. Minél nagyobb, annál intenzívebb.

Start Value: Kiinduló érték 4+1 különböző matematikai formula közül választhatjuk ki a görbe típusát, ezek a következők:

Randomwalk: Véletlenszerű

Oscillator: Szinuszos

Bounce: Ezt választva egy vissza-vissza pattanó görbét kapunk, de ezt csak kis Key Spacing, vagy nagy Damping értéknél válik láthatóvá.

Exponential: Exponenciális függvény alapján alakul a görbénk. (y=a^x, az ismeretlen a hatványkitevőben szerepel. Számos természeti jelenség, pl. a fényelnyelés is exponenciálisan megy végbe.)

Custom: Ha az előző négy függvénytípus kevésnek bizonyul, akkor a kapcsoló alatti input mezőben megadhatunk tetszőleges matematikai kifejezéseket.

A függvények alakja miatt a Damping csak az Oscillator vagy a Bounce választása esetén fejti ki láthatóan a hatását.

Gear: Ismét egy komplexebb példánnyal állunk szemben, de ezúttal nem görbéket, hanem kerekeket, fogaskerekeket fogunk készíteni.

Axis: A kerék tengelye

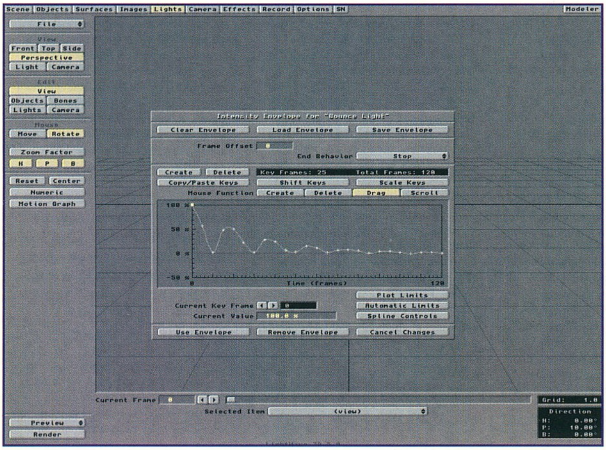
Teeth: A fogak száma

Inner Radius: A kerék belső sugara, erre kerülnek rá a fogak

Outer Radius: A kerék külső sugara, tehát a fogak méretét az Inner és az Outer Radius közötti különbség adja. Ha a külső sugár kisebb, mint a belső sugár, akkor mindössze annyi történik, hogy a fogak szélessége és a fogak közötti rész aránya felcserélődik.

Thickness: A kerék vastagsága a választott tengely irányában.

Type: Két típus közül választhatunk: Az ANGULARt választva szögletes, SMOOTH-t választva lekerekítettek lesznek a fogak, és a fogak közti rész. A macro ezt úgy éri el, hogy a leszámolt pontok közé nem felületet, hanem egy görbét képez, majd meghívja a Tools alatt található Freezecurves funkciót.



Ebből következik, hogy a lekerekítés csak a fogak között történik, a kerék lapja és a palástja továbbra is élesen fog találkozni. Ez probléma utólagosan megoldható a Bevel-lel, de erre a felületpazarlásra csak ritkán van szükség. Szintén érdemes elgondolkodni a SMOOTH használatán, hiszen így egy kerék kb. 1000 pontba fog kerülni, s ez még csak egy fogaskerék...

Center: A kerék középpontjának koordinátái

Surface: Előre megadhatjuk a kerék felületének nevét. A Resettel pedig szokás szerint visszaállíthatjuk a macroban tárolt alapértékeket.

Julienne: A szerkesztés alatt álló tárgyat szabdalhatjuk fel az egyik tengely mentén, az általunk meghatározott mértékben. Ennek megfelelően csak két kérdésre kell válaszolnunk, de figyelembe kell venni egy harmadik tényezőt is: a művelet sikeres végrehajtásához szükség lesz egy üres layerre.

Nagyon hasznos kis macro, ha egy kevés felületből álló objectet akarunk meghajlítani (bend).

LightWave-vel barátkozó ismerőseim közül sokan félve tekintettek a plug-in felé, s ez érthető is, hiszen sok – részint ismeretlenek által írt – programokkal kéne megismerkedniük. Remélem más is talált használható információt ezen a két oldalon, annál is inkább remélem ezt, mert ez a téma ha nem is kimeríthetetlen, de egy hónapig még mindenképpen kitart.

GABRIEL

ELŐZŐ SZÁMBÓL MARADT

6. Mi a fene az a Windows NT?

Az a Microsoft első valódi 32 bites operációs rendszere. Stabil, megbízható, elég sokat tud. Jelenleg eléggé terjedőben van, különösen a 4-es verzió megjelenése óta. Otthoni használatra jelenleg annak javasolt, aki csak dolgozni szeretne vele (és ehhez van egy elég combos gépe), a játékokkal nem nagyon jön ki szegényke. Egyre több helyen használják cégeknél szervernek, bár újabban azt hallottam ismét a Novellt szeretik jobban mert megbízhatóbb. Mindenesetre az tény, hogy az NT jó. Szervernek is, de főképp nagy teljesítményű munkaállomásokon lehet kihasználni, feltéve, hogy az NT lehetőségeit kihasználó szoftvereket használ az ember. Ám azt gondolom lefolyik még néhány liter víz a Dunán amíg tömegesen bevonul az otthonokba. Nem is baj...

7. Az augusztusi számban írtatok egy ismertetőt az Imperium Galacticáról. Abban a cikkben a hardverigényre egy DX4-est, 2x-es CD-ROM-mal jelöltetek meg. Légyszíves erősítsétek meg ezt a kijelentést, mert van egy olyan balsejtelmem, hogy a Digital Reality időközben átállt egy penyó 166-osra.

Továbbra is állíthatjuk, az IG elmegy a javasolt hardveren. RAM azért legyen benne legalább 8 mega. Ám nem árt észben tartani, hogy a szükséges és az elégséges konfiguráció között van némi aprócska különbség. *(Ráadásul azok a legények hazai körülmények között programoztak már régebben is – tudják mi az a Sinclair – és most sem P20000 fejlesztenek 64GB RAM-mal – a törd.)*

8. Te Brazil, lecserélted már a 386-ost?

Le, elég régen. Szegény felett nagyon eljárt már az idő...

Hát ennyi lett volna a levelem. Előre is köszönöm a válaszokat és ezúton szeretnék további sikeres és kellemes ünnepeket kívánni a PC GURU szerkesztőségének.

(Nagy Gergely, Eger)

Nekem meg ennyi lett volna a levrovom, és ezúton kívánok mindenkinek nyugodalmas jóéjszakát, vagy bármit ami éppen aktuális, osszátok be magatoknak.

Brazil

Furcsa. Sosem gondoltam volna, hogy egyszer túlírom a levrovot, mint ahogy az a múlt hónapban történt. Mindig igyekszem belőni a cikk méretét két oldal plusz törd. hosszúságra, ami eddig sikerült is, most az egyszer nem. Hát ez van, most inkább próbálok rövid lenni és nem húzom itt az időt az elején hülyeségekkel. Azonban és de. Az előző számban két abszolút téves információ jelent meg, amit mindenképpen korrigálnom kell. Az első magában a levrovban volt olvasható a törd. megjegyzéseként, melyben piciny életem értelmét firtatta. Nos, a Kispál és a borz rendben, a sörrel sincs igazán probléma, de hogy a kedvenc és imádott foglalatosságom a levrov írása lenne (idézet a törd.-től), nos ez alapvetően téves információ. A másik helytelenül megjelent információ szerint kivágtam az összes nyakamon tornyosodó levelet és ezek híján unatkozom. Ez nem igaz. Egyáltalán nem unatkozom.

EGY RITKA, NORMÁLIS LEVÉL

Sziasztok! Örömmel vettem az ötletet, hogy kíváncsiak vagytok az olvasók véleményére. Sőt, még ígéretet tesztek a kérdőív feldolgozásra, amiből arra következtethet az ember, hogy figyelembe is akarjátok venni az általunk elmondottakat.

Ilyesmi. Mivel a lap elsősorban az olvasók és nem saját magunk szórakoztatása végett készül és néhányan ebből élnek, gondolhatod mennyire fontos az időnkénti visszajelzés. Érthetőbben megfogalmazva, ha nem veszitek, akkor a szerkesztőség tagjai közül néhányan éhen találnak halni, hacsak más munkát nem találnak. Egyelőre ez még messze van, baromi jók vagyunk. És szerények.

Egyébként két gyermekes, 30 éves családapa vagyok, irodai munkát végzek állami cégnél. Nekem egy szerény konfigurációm van, ezért elmondhatom, hogy az újságban bemutatott játékok zöme nekem csupán megismerési lehetőséget jelent, a játszáshoz nem nyújt segítséget. Tudom, hogy a legjobb cégek most már nem adnak ki játékot 486 alatt, de gondolnotok kéne a zömre és több olyan játékot berakni az újságba, mely fut 386-on is.

Kisdobos becsszóra, gondolunk mi mindenkire, de mi a frászt tudunk tenni, ha szinte az összes megjelenő stuff erőműveket feltételez mindenkinél. Már legalábbis ami a profi kategóriát jelenti, shareware téren a legtöbb anyag remekül elfutkos az alsókategóriás gépeken is. Ajánlom figyelmedbe Sharewarebubus oldalait, ami ugyan nem sok, de az újság jellegébe ennyi fér bele. No meg persze a lemezmellékleteket.

Az összes rovatot szinte mindig elolvasom, csak egy-két sportjátékot (foci, kosár) és a zenével kapcsolatos dolgokat szoktam kihagyni. Kedves feleségem sokszor nagy bámulattal néz rám, hogy miért tart nekem oly soká kiolvasni ezt az újságot (nem azért, mert csak lassan tudok olvasni). A GURU nem hasonlítható össze oly női lapokkal, mint pl. ..., melyet csak át kell lapozni egy-két perc alatt, aztán mehet a csúszó-mászó 10 hónapos gyerek elé tépésre.

Való igaz, két külön kategória. Mint ahogy a két olvasótábor is. Sajnos a mi lapunk nem megy el többszázezres példányszámban, pedig akkor olcsóbbak, vastagabbak és sokkal érdekesebbek is lennénk. Elképzelhető, hogy ránk férne egy enyhe stílusváltás. Akkor olvashatnál itt, például az új számítógéppel vezérelt rúzsozó gépről és tanácsokat adnánk olyan téren is, mit tegyünk ha a hajunk eltakarja előlünk a monitort. A játékleírásokba is kerülhetnének olyan anyagok amik remekül mennek 386-oson, például folytatásos cikket közölnénk a vindovsos pasziáncs és aknakereső rejtelmeiről, gondolva az unatkozó titkárnőkre.

Az előfizetéssel semmi gondom, én újságosnál (postán) fizettem elő, rá egy hónapra jött az első, azóta folyamatos. Ennek az országnak van egy nagy hibája. Főváros centrikus, mondhatnánk, Budapest mániás. Ez igaz Rátok is, ugyanis az ajándék oldal szelvényein csak budapesti címek szerepelnek. A mi kisvárosunk (Kiskunhalas) nem esik Budapest körzetébe, itt még McDonald's sem található. Tudom ezek a felsorolt problémák megoldásainak kulcsa nem a GURU szerkesztőségének íróasztalának fiókjában található. Ráadásul a szelvények „érvényességi ideje" sem túl hosszú lejáratú. Még ha havonta egyszer járnék Budapesten, akkor sem sok mindent kezdhetnék vele, mert már letéptük azt a bizonyos napot a naptárból, melynek dátuma ott pöffeszkedik az ajándék oldal harmadik sorában.

Na ja. Ettől függetlenül a kedvezményeket adó cégek szerencsére nem annyira vaskalaposak, pláne akkor nem, ha például okáért éppen Kiskunhalasról érkezel hozzájuk. A főváros centrikusságról meg nem igazán tehetünk. Mivel a szerkesztőség itt van, ezért elsősorban itt vannak kapcsolatok és ismeretségek, és valljuk be, a hirdetésszervezők nem éppen országjáró típusúak. Viszont ha bárhonnan megkeres minket egy cég, hogy hirdetni akar, vagy az élete célja az ajándék oldalon szerepelni, annak semmi akadálya.

A compókról csak annyit, hogy azok általában az új játékokhoz tartoznak, melyeket még most meg sem veszek, mert kb. egy év múlva lesz olyan gépem, melyen futnak ezek a programok. A lemezmellékletekben lévő programok szerencsére nem igényelnek olyan erőműveket, mint amikről az újság cikkeinek zöme szól, így hasznosítható számomra. Ezekből a kis progikból el tudnék képzelni többet, akár játék, akár felhasználói programokat. **(A megoldás a CD GURU, bár azon sem túlnyomórészt ezek vannak, viszont még az is sokkal több mint a lemezen található. Brazil)** Örülnék a CD mellékletnek is, csak attól félek, hogy 1. megdrágítanák az újságot, pedig egy havi újságra 500 Ft-nál többet nem ad ki az emberek zöme (pl. én), 2. olyan nagy igényű programokat raknátok rá, hogy amelyek min. 486-ot és 8MB-ot követelnek, 3. eltűnne a süllyesztőben a CD GURU.

Ezekben neked tök igazad van. Némi kiegészítésekkel persze, minthogy: 1. inkább többet mint 500-at kéne érte adni, 2. inkább pentiumot, de még inkább 16MB-ot, 3. ezt majdnem tutira veszem. Érdekes, amióta már nem is tudom ki felvetette ennek a CD-sülésnek a gondolatát, egyre többen jelzik vissza, hogy nem nagyon kérnének belőle ha nem muszáj. Én személy szerint is azt vallom, jobb egy kéthavonta megjelenő színvonalas CD, mint havonta egy átlagos, vagy átlagon aluli.

Az Internethez nem tudok hozzászólni, mert nincs modemem, ha meg lenne akkor sem nézegetném a WWW oldalakat, mert innen az ország déli határaitól (a Balkán küszöbe) csak távolsági tarifáért lehetne egyelőre csatlakozni az Internethez.

Van már olyan lehetőség, hogy helyi tarifával neteljél. Nevet nem írok mert sem reklámdíjat nem fizetnek nekem ezért, sem nem szeretem őket mint céget. Az Internet szerencsére nem csak WWW oldalakból áll, többek között a shareware étvágyadat is enyhíteni tudná.

A játékokat nagyon szeretem, naponta min. 1-2 órát szoktam játszani. Elsősorban a „real-time" stratégiát szeretem, utána a körös, majd jöhet az akció, végül pedig egy-két szimulátor. Szeretném a szerep és kalandjátékokat is, gondolom én a játékleírások kapcsán, de sajnos nem tudok angolul, így nem igazán mertem még nekikezdeni egyiknek sem. **(A megoldás a szótár. Az így játszott játékok határozottan hatékony önképző eszközök. Komolyan. Brazil)** Az újság designjával meg vagyok elégedve. Mondhatnám azt is, hogy az újság pofára jól néz ki, igényes. Két dolog azonban nem tetszik: 1. sok idegen szót használtok, ezzel nem igazán az a probléma, hogy szótáraznom kell, hanem azt vallom, őrizzük meg saját nyelvünket, ezért kérlek benneteket, amennyire lehet alkalmazzatok magyar kifejezéseket, még a szakkifejezéseknél is. 2. egy-két, a levelezési rovatba beledumáló fiatal stílusa, szókincse sok kívánnivalót hagy maga után, ezeknek a leveleit én nem közölném le.

Röviden reagálva. 1. az idegen szavakkal kapcsolatban egyrészt igazad van, bár nem tudom pontosan mire gondolsz. Sok olyan szó van ami magyarul egyfelől hülyén hangzik és számomra ezek a nyelv megerőszakolásának hatnak, másfelől viszont nem is igazán fejezik ki a szó eredeti jelentését. Példaként szoktam emlegetni az ottlap szót (homepage egyik fordítása), ami engem kimondottam bosszant és zavar, mi több idegesít. Szerencsére ez már kezd lassan kikopni és helyette a honlap használatos, bár ez is erőltetett számomra. Ugyanígy utálnék a hardver helyett vasárút vagy keményárút, míg a joystick helyett élvezeti rudacskát emlegetni, még szerencse, hogy utóbbit botkormánynak hívja mindenki magyarul... 2. Igazad van, én sem. Csak hát ez van.

Táborozni szívesen mentem volna veletek, de ha meglátott volna a sok gnóm kezű, tejfölös szájú gyerek, rögtön azt nézték volna, hogy melyik poronty hozta el az apukáját. Na, meg kettő gyerekkel nem volt szívem itthon hagyni az asszonyt, ez így jól hangzik, az igazság, hogy el sem engedett volna. (...)

(Barna Ferenc, Kiskunhalas)

Nyugodtan hozhattad volna az egész kis családot, volt erre példa a táborban tavaly és biztos, hogy lesz rá idén is. Az meg, hogy a korosztályok

mennyire jöttek ki egymással, azt hiszem példaértékű lehetne az egész ország számára. S nem volt köztük se gnóm, se tejfölös – a legidősebb táborozó kb. 46 éves volt – az átlag életkor 20-25 év.

KULTÚRROVAT

Óda a Guruhoz

Épp egy nyári este volt,
A ruhámból bioponnal kijött a folt.
Így unalmamban mit tudnék csinálni?
Elkezdem régi gönceimet szanálni.
De ekkor csönget a kedvenc haver,
Foglalatosságomból a Guru ügyén kiver!
Mit lehet tenni más egyebet vajon?
Elkezdtem gondolkodni a hatalmas bajon.
Az első oldalt mindjárt fel is lapozom,
Azzal, hogy ellenszenvem majd megalapozom.
De amit olvasok attól magamhoz térek,
Zsebpénzemből 300-at lemérek.
Rögtön veszem kalapom, ami igazából nincs,
S veszek egyet magamnak, mert ez már maga a kincs!
Elkezdem olvasni órákon, napokon át,
Szemem a csipától már homályosan lát.
De csak olvasok, olvasok míg pulzusom ver,
Az őrültségem ellen úgy sincs ellenszer!
De aztán hirtelen elfogynak az oldalak,
S előttem egy PC Guru szellemalak:
- Találkozunk a jövő hónapban, addig bírd ki ahogy tudod!
- Lehet, hogy legközelebb neked is lesz egy versikék rovatod!!!

To be continued... Versemmel egyébként csak a szerkesztőségbeli unalmas munkát akartam felvidítani, remélem sikerült. Ha berakod a levrovba (vagy versrovba) előre is köszi, a lap egyébként RULEZ, ja és Buék to everyone!!! Ui: tényleg szentelhetnél neki egy kis helyet a lev-, versrovban mert ékes példája annak, hogyan kapcsolódik egymással a SZÁMÍTÓZÁS és az IRODALOM, csáó, vége a dalnak, meg a versnek (no az nem olyan biztos).
(Keresztes Róbert Roller, Dunaújváros)

Úgy látszik ismét divatba jönnek a versek és adunk a kultúrának egy jót. Hát rajtam ne múljon, bár a levrov nagyobbik felét az elkövetkező időkben is szeretném fenntartani a leveleknek, ha egy mód adódik rá. Legfeljebb indítunk egy versrovot is. Ki tud róla, nincs a versrov-vezetők segítségére valamiféle alapítványi támogatás? Sörgyári szponzor is jó...

„LEVELEK AZ INTERNETRŐL" SZEKCIÓ

Ez itt kérem egy új valami, remélem rendszeresen jelentkező rovat a rovatban stílusú dolog lesz. Ez nekem nagyon finom, nem kell annyit gépelnem meg kézírást babrálnom és még a levrov is telik vele. Ha valaki ettől a szent pillanattól kezdve ellenállhatatlan vágyat érez ezen módon bekerülni ide, a levrov végén szereplő e-mail címekre küldhet levelet csak nekem. Izgalmas, mi? Ja és el ne felejtsem, az e-mail címeket nem fogom kiírni, csak ha erre direkt megkértek.

EGY MINDENFÉLÉRŐL TÍPUSÚ LEVÉL

To Brazil and The Guru (genius) Team! Naszóvalhogyaszongya. Ami azt illeti szerintem igazad volt a 97/1-es számban, amikor azt írtad, hogy jobb később mint soha, azaz, hogy ti akkor még nem jelentettek meg leírást, amíg a teljes version a kezetekbe nincs. **(Na ja. Szoktam én hülyeséget beszélni? A törd.-nek dugó van! Brazil)** Más, a CD mellékletről, szóval lesz vagy nem vagy mivan? Ami engem illet szerintem fasza lenne, de ti tudjátok, hogy lehet jól eladni. Na de nem azzé me' én egy multmiliomoshypergazdagrichierich vagyok, hanem azért mert ecce'üen jó lenne.

Hát nem tudom, lásd ezzel kapcsolatosan az első levélre adott válaszomat. Nem mintha bármiféle szerepem lenne ennek eldöntésében. Bár gyanús nekem, hogy a Bear sem nagyon akarja ezt már, hiszen régen megtehette volna ha nagyon rá van gyorsulva a témára.

Más. Az lenne még frankó, ha kicsit nyomatnátok az Internet-es dolgokat. **(Nyomatjuk, de ennél több hely nincsen rá. Brazil)** Más. Nektek olvasók, ha írtok akkor legalább ne úgy írjatok, hogy egy einstein se tudja kiböngészni, hogy mit akartok (lásd: '97/1/78old/minilevél.hu). Na asszem ennyi elég is lészen, de azért előre is: NYOMASSÁTOK A RED ALERT-ET!!!!!!!!!!!! Na vegyünk érzékeny búcsút!

(Kóczán Péter, The Genius, Budapest)

Pá, pá, de kár, hogy már mész, teljesen teleszipogtam a zsebkendőmet. A Red Alerttet nyomatjuk, bár a plusz 8 oldal után már nem hiszem, hogy sok teret kapna itt. Különben meg miután avatott stratégia szakértőink (mint pl. Bear, Mocsy) végignyomatták és közölték azt a lesújtó következtetésüket, miszerint is jó is meg szép is, de igazából nem akkora durranás mint lehetett volna, nem hiszem, hogy újabb 8 oldalt kapna. Mellesleg és zárójelben hozzáteszem, ugyan fanyalognak a stratégiaguruk, igazából azért nekik is tetszik, mert marha jó játék, csak ezek nem bírnak magukkal sosem, és nekik még az se lenne elég szórakoztató, ha élőben vezérelnék a csapatokat. Nem mintha ez utóbbi nekünk, mármint a földlakóknak kéjhömpöly lenne...

HOMEPAGE GOND

Nagyon tetszik az újság és a homepage, csak annyi a baj vele, hogy túl ritkán van frissítés egyes tárgyakban.

(Holhos Tibor)

Hmm. Hát finoman fogalmazva így is lehet mondani, én ennél kissé erősebb szavakkal szoktam erre a dologra felhívni Bear figyelmét. A probléma igazából ott kezdődik, hogy Laza csinált valamit amikor volt egy kis szabadideje meg fűtötte a lelkesedés, most meg sem ideje sem különösebb indíttatása sincs a web kiadvány frissítgetésére. Valamikor néhány hónapja hallottam valami olyasmit, hogy lesz valaki aki rendszeresen csinálja majd és az újság megjelenésével mindig frissül a tartalom. Namost ehhez képest a legutolsó lényegi változás a kőkorszak végén történt, úgyhogy inenntől kezdve gőzöm sincs mizújs. Még szerencse, hogy ezt a témát úgysem hagyja szó nélkül a törd. és szerintem eme mondat után zárójelben már olvashatod is a félremegmagyarázatot. *(Készül, és szebb lesz mint bármikor - a törd.)*

RED ALERT ÉS APRÓSÁGOK

Dear GURU-TEAM!!! Köszöntelek titeket az Új Év alkalmából, meg minden miegymásból! **(Mostanság már csak a miegymás aktuális, de azért kösz. Brazil)** Kezdem talán azzal, hogy én most küldök először E-mail levelet, és lehet, hogy nem fog jól sikerülni, de azért megpróbálom.

Az újság (PC GURU), amit csináltok nagyon jó, és COOL! De tényleg. Képzeljétek, hogy most pont nálam van a januári Pc Guru, és nagyon fain lett a Red Alert cikk, de az egységek leírásánál és a tippektől sokkal többet érdemelne. Nekem volt szerencsém játszani a C&C-vel és nagyon tetszett. A Red Alert ennél még jobb, és ez szerintem az egész ország véleménye. Az e játékhoz tartozó cikknél még a Civilazation2-é se volt hosszabb(6 oldal). A borítóra azt írtátok, hogy 8(!!) oldal a cikk, de valahogy akárhogy számolom, nekem csak 7 az, amin értelmes Red Alert írás van, mert 1 (egy) oldalon csak egy kép van meg a játék címe.

Stop. Nyolc oldal mellékletet és nem nyolc oldal cikket ígértünk, és ez azért különbség. Ami azt a megállapítást illeti, hogy az egységek ismertetésénél és a tippek közlésénél többet érdemelne vitatom. Illetőleg nem azt, hogy többet érdemel, hanem azt, hogy van-e rá szükség. Egy ilyen játéknál pont az a jó, hogy a stratégiát magadnak kell kitalálnod a rendelkezésre álló egységek és az adott harci helyzet alapján, erről szól ugyanis és nem arról, hogy ki tud gyorsabban kattintgatni az egérrel. Ha az összes küldetés leírását leírta volna Mocsy, akkor az egész game értelmét veszti, és ugyanez a véleményen az összes megjelenő végigjátszásról is, de mindegy. Amúgy meg a C&C és a Red Alert is csak hálózatban egymás ellen játszva ér valamit, ott meg inkább az olvasott tippek meg az ellenféltől ellesett cselek érnek valamit.

Az újság ára is fölment egy rakás pénzzel, úgyhogy most már jobban kell kuporgatnom a pénzt az újságra. Tudniillik nekem MINDIG félreteszik az újságot az árusnál egy külön dossziéba, és én egy elismert vevő vagyok, aki mindig nyüstöli őket a hónap 10. napja körül azért a PC GURUért.

Ez egy rendes dolog. Az áremelésért bocs, de ha jól körülnézel, nem csak mi tettünk ilyen barbár lépést ebben az országban. Sajnos csak így tud megélni a lap jelenleg. Nincs mese, ebben az országban általában is az a szokás mindenkinél, hogy árat emelünk aztán annyi, gondolkodni fárasztóbb meg minek, majd emel árat más is. Csak hát ez sehova sem vezet. Most is hiába morgok itt, azok úgysem olvassák a levrovot akinek szól...

A másik. Mi a jó ....-nek kell azokat a ronda fejeket, alakokat a címlapra tenni, amikor olyan jó volt nézegetni a rendes képeket, gondolva itt a repülőkre, vagy például a Settlers2-s címlapra, az olyan jó volt. **(Most azt képzeld el, amikor én vagy a Laza kerülne a címlapra. Esetleg együtt. Brazil)** Ennek már hangot adott az egész osztályom, családom is, mivel ők is olyan megszállott GURU olvasók, mint én. Ne vegyétek ezt rágalomnak, vagy szidásnak, de máskor próbáljatok meg valami normális képet tenni az elejére, mert így nagyon elrontjátok ennek a kitűnő lapnak a külső esztétikáját.

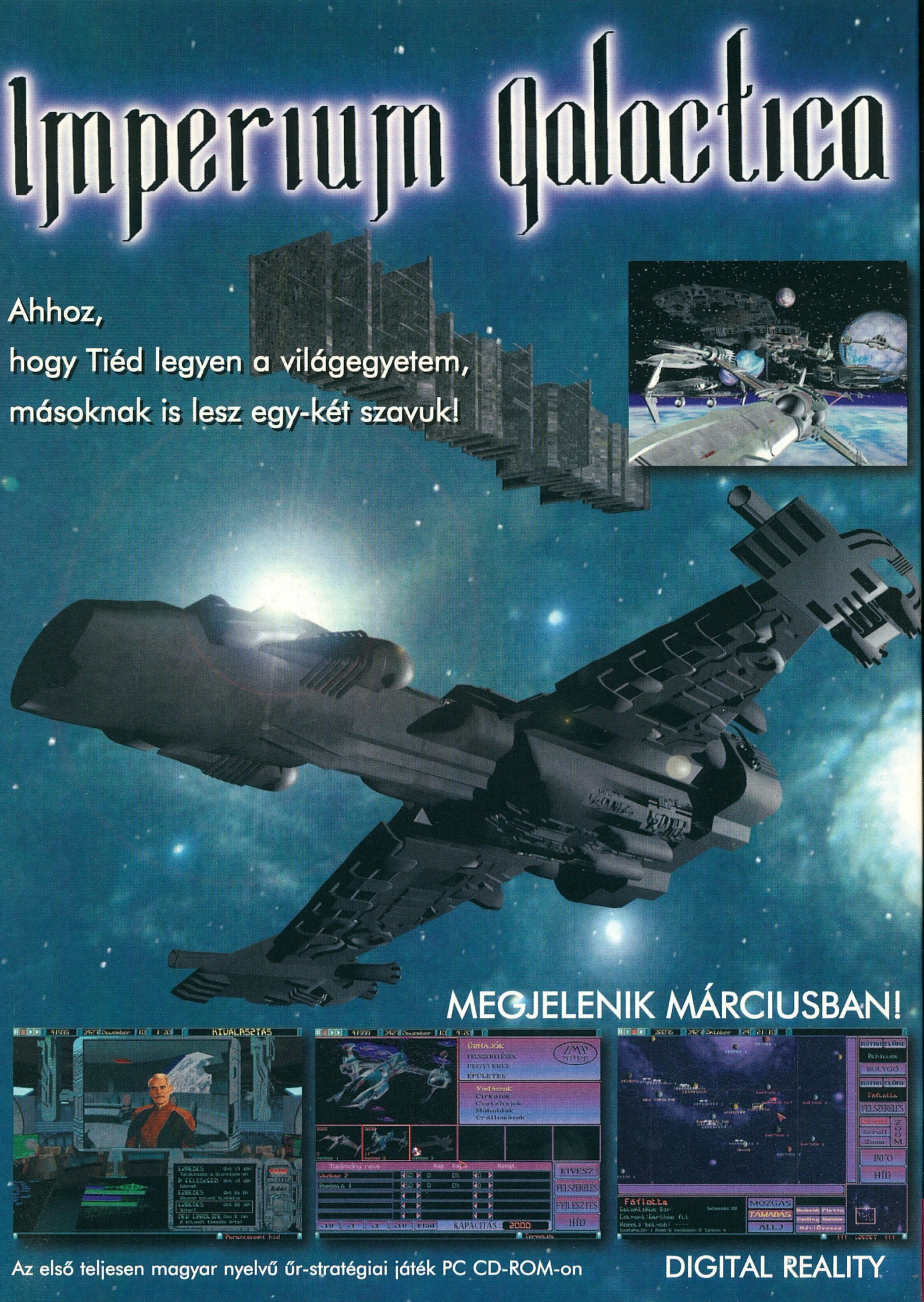
Huhh, pedig ha tudnád mennyi keresgélés és vita után dől el, hogy milyen kép legyen a borítón. Az én véleményem szerint pedig egész jól néznek ki, és csak azért mert valamiről írunk nem feltétlenül kell a borítón is képet nyomatnunk róla. Persze ha valamiről jó kép van, akkor az játszik, például a Tomb Raider címlapos volt.

Most, amikor az egész világ a Red Alert-ről beszél, ti meg beteszitek a Dragonheart egyik képét. Ilyenkor az ember „elvárja", hogy legalább már a címlapon is lássa kedvenceit. (pl.: Red Alert, Tomb Raider...). **(A melléklet meg smafu, igaz? Brazil)** Amúgy semmi bajom veletek, ti készítitek a legtartalmasabb újságot az országban, és mindig elsőként veszem meg, mert mihamarabb akarok tájékozódni a legújabb játékokról, cheatekről, cikkekről. Az újságban a NEWS-nak nagyobb helyet szoríthatnátok, míg a hirdetéseket csökkenthetnétek, mert a 80 oldalas újságot nem a 10-15 oldal REKLÁMért veszem meg. **(Csak éppen akkor duplájába kerülnénk. Nem baj? Brazil)** Egy másik problémának könyvelhető el az, hogy helyenként fekete háttérre nyomtattok fehér vagy színes betűkkel. Ez azért hátrányos, mert meglátszik rajta minden újságot olvasó egyén ujjlenyomata. Ilyen volt pl.: The Dig, Aliens és most a Red Alert. Aki nem hiszi járjon utána. **(Csak hát ezek az oldalak így néztek ki jól, tudod a dizájn... Na sebaj, legközelebb pamutkesztyűt mellékelünk hozzá, azzal biztos nem hagytok rajta ujjlenyomatot. Brazil)** Na vége a mesének, nem írok többet, nehogy ennek a levélnek az olvasása miatt ne legyen februárban PC-GURU. Berakhatnátok ezt a LevRovba. A GURU legyen veletek! Ciao!

(Boda Péter)

Ez viszont igaz, tényleg vége a mesének, a végén megint nem férek be. Na daszvidánya hölgyeim és uraim.

Brazil
malac@usa.net
brazil@p99.bedrock.fido.hu



Imperium Galactica
Ahhoz,
hogy Tiéd legyen a világegyetem,
másoknak is lesz egy-két szavuk!
MEGJELENIK MÁRCIUSBAN!
Az első teljesen magyar nyelvű űr-stratégiai játék PC CD-ROM-on
DIGITAL REALITY

ACOMP

HAVI AJÁNLATA

AKCIÓS SZÁMÍTÓGÉPEK !!!

	ACOMP 486	ACOMP P100
Alaplap	486 PCI, 256kb cache	Pentium VX,256kb cache
Processzor	AMD 486 - DX4 100 MHz	Intel Pentium - 100 MHz
RAM	4 MB	8 MB
Floppy Drive	1.44 MB - 3.5" Floppy	1.44 MB - 3.5" Floppy
Hard Disk	640 MB	1300 MB
CD - ROM	-	-
Hangkártya	-	-
VGA Kártya	VGA kártya, 1MB	S3 Trio 64 PCI , 1MB
Fax - Modem	-	-
Ház	Minitorony	Minitorony
Billentyûzet	102 gomb Angol / Magyar	102 gomb Angol / Magyar
Egér	Microsoft kompatibilis	Microsoft kompatibilis
Software	A telepítése ingyenes	A telepítése ingyenes
GARANCIA	12 + 24 hónap	12 + 24 hónap
A konfigurációkat egyedi igény szerint módosíthatjuk !		
Nettó Ár	56.992 Ft	87.992 Ft

MS-DOS 6.22 vásárlása esetén 100 MB shareware programot ingyenesen telepítünk ! (Vírusirtó, rengeteg játék program)

Alaplapok:

	486DX4-133MHz-ig, 256Kb cache, 3PCI, 3ISA, 4*72pin RAM, UMC chipset, AMI bios, IDE	11.992
	Pentium 75-200MHz, 256Kb Burst cache, 4PCI, 3ISA, Intel Triton 2 VX chipset, Award bios, IDE, Aristo	15.992
	Pentium 75-200MHz, 512Kb Burst cache, 4PCI, 3ISA, Intel Triton 2 HX chipset, Award bios, IDE, GigaByte, Hurricane	21.992
	Pentium 75-200MHz, 512Kb Burst cache, 4PCI, 3ISA, Intel Triton 2 HX chipset, Award bios, IDE, ASUS	31.992

I/O - VGA - SCSI - Ethernet kártyák:

	IDE+ HDD/FDD 2S1P1G vezérlő ISA / VLB (6 hó garancia)	1.392
	Tekram SCSI vezérlő, PCI (DC 390)	12.992
	Adaptec AHA-2940 SCSI vezérlő KIT, PCI OEM	34.992
	Ethernet 16bit P&P hálózati kártya (ISA)	3.992
	Ethernet 32bit hálózati kártya (PCI)	5.992

	Tipus	Ram / Max	
A	C & T Vesa Local Bus	1 MB / 2 MB	4.992
	S3 Trio 64	1 MB / 2 MB	5.480
	S3 Trio 64V+	1 MB / 2 MB	5.992
	S3 Virge 3D (3D gyorsító)	2 MB / 4 MB EDO	11.992
	Hercules Dynamite 128 Tseng ET6000	2 MB / 4 MB MDR	24.992
	Hercules Dynamite 128 Tseng ET6000	4MB MDR	32.992
	Matrox Mystique (3D gyorsító)	2 MB SGRAM	29.992
	Spea Mirage TV Tuner + MPEG	2 MB EDO	35.992
!	MiroVIDEO DC30 + Adobe Premiere sw.	speciális	139.992

Hangkártyák, Fax / modemek:

	Right GCS-100 hangfal + tápegység	4.992
	VIP 88 120W hangfal + tápegység	6.992
	SoundGallery 160W hangfal + tápegység	10.992
	Typhoon 160W aktiv hangfal + tápegység	12.992
-	Dinamikus mikrofon	1.480
	Aristo (16bit , stereo, SB kompatibilis)	5.992
	Sound Blaster 16 (16bit, stereo) OEM	11.992
	Sound Blaster Vibra Radio 16 (16bit, stereo) OEM	12.992
	Sound Blaster 32 (16bit, stereo, Wavetable) OEM	19.992
-	Sound Blaster 32 (16bit, stereo, Wavetable)	31.992
	Sound Blaster 64 (16bit, stereo, Wavetable)	35.992
	PhoneBlaster(SB16+SB28800bpsFaxmodem+hangfal)	25.992
	GRAVIS ULTRASOUND ACE 512KB RAM	7.992
	GRAVIS ULTRASOUND CLASSIC OEM 256KB RAM	11.992
	GRAVIS ULTRASOUND P&P 0MB RAM, 1MB ROM	25.992
	14400bps belső Fax/Modem/Voice	6.992
	14400bps külső Fax/Modem/Voice	10.992
	28800bps belső Fax/Modem	15.992
	33600bps belső Fax/Modem/Voice	17.992
E	33600bps külső Fax/Modem/Voice	25.992

Software:

	Windows 95 CD OEM Hun.	15.992
	Windows NT Workstation 4.0 CD English	34.992
	MS-DOS 6.22 OEM / Windows 3.11 for Wrkg. OEM Hun.	6.592 / 8.400
	Works 3.0 Hun for Win / Works 4.0 Hun for Win95 OEM	6.640 / 6.880
	MS Home CD OEM / COREL CD Creator	3.920 / 11.992
	WinOnToGo CD író software	11.600

Egyedi installálás díja: a software árának 10% - a.

APC szünetmentes tápok:

	250 VA / 400 VA / 600 VA	18.992 / 28.992 / 39.992
!	900 VA / 1250 VA	66.992 / 87.992

Szervíz díjak:

	Alkatrész beszerelése / Átépítés	1.400 / 3.000
	Kiszállítás, helyszíni üzembehelyezéssel	5.000
	Helyszíni javítás 1 óra (garanciális és nem garanciális)	5.000
	Minden helyszínen megkezdett további 1 óra	2.000

Gericom Notebook kiegészítők:

	Autós Akku töltő	15.000
	Fax - Modem 28800 bps	48.000
	16Mb memória bővítés	29.992

Memória-cache elemek:

	512KB DRAM EDO	1.192
	4MB SIMM 32bit / EDO	2.992
	8MB SIMM 32bit / EDO	5.480
	8MB SIMM 36bit	5.992
	16MB SIMM EDO	11.992
	16MB SIMM 36bit	12.480
	32MB SIMM ECC / EDO	25.992
	256KB Burst cache	2.400

Processzorok, Coolerek:

-	Am5x86-133MHz	5.440
	Am5k86-P100MHz	12.992
	Am5k86-P133MHz	18.992
	Intel Pentium 100MHz	19.992
	Intel Pentium 120MHz	22.992
	Intel Pentium 133MHz	29.992
	Intel Pentium 166MHz	47.992
!	Intel Pentium 200MHz	105.992
	486 cooler	560
	486 Turbo cooler	800
	586 cooler	800
	586 Master cooler	992

Házak, tápok, kábelek:

	Babyház + táp	5.992
	Minitorony + táp	5.992
	Miditorony + táp	7.600
	Nagytorony + táp	9.992
-	Extra Nagytorony + táp	13.992
	Tápegység 200W	3.520
	Tápegység 230W	3.992
	IDE HDD adatkábel	400
	SCSI HDD kábel	800
	FDD adatkábel	320
	Soros, párhuzamos port	200
	"Y" tápkábel elosztó	400
	"Y" game port elosztó	992
	220V hálózati kábel	400
	Printer Switch 2-1Manual	1.280
	Printer Switch 4-1Manual	1.992
	Printer Switch kábel (3m)	520
	Printer kábel 2m	320
	Printer kábel 5m	520
	Printer kábel 10m	992
	Modem kábel	560
	VGA / Billentyû hosszabító	992
	Laplink kábel (2m)	360
	Soros kábel 9-9,9-25,25-25 2m	400
	Soros kábel 25-25 (5m)	680
	RS 232C adapter 9-25, 25-9	320
	50ohmos kábel (1m)	80
	BNC T-dugó, BNC csati	320
	BNC 50ohmos lezáró	320

PC-s joystickok:

	QS-123 Warrior	1.992
	QS-189 Python	1.920
	QS-201 Super Warrior	2.800
-	QS-206 Skymaster	6.200
	QS-172 Raider 5	1.840
	QS-217 Command pad	2.160
	QS-218 Super Fight Pad	2.320
-	Gravis Game Pad	3.840
-	Gravis Analog Pro Joy	6.400

Lemezek, CD lemezek, tartók:

	1db-os tok slim	100
	1db-os tok normal	120
	2db-os tok normál	196
	4db-os tok dupla	240
	20db-os tároló	880
	30db-os tároló	1.440
	12db-os PortaBox	1.520
	24db-os PortaBox	2.792
	5.25" Lemezdoboz	480
	3.5" Lemezdoboz, 100-as	760
	NoName 3.5" HD lemez	520
	Fuji 3.5" HD lemez	712
	3M 3.5" DSHD lemez	960
	Maxell 3.5" HD lemez 20+2	1920
	Philips írható CD	1.392
	Kodak írható CD	1.392

Gericom Notebook Hordozhato Szamitogep:

10.4" TFD színes kijelző, Pentium 120 MHz processzor, 1080 Mb Hard Disk, 1.44 Floppy, 1MB PCI VGA kártya, 16Mb RAM, 6x speed CD-ROM, SoundBlaster 16 Hangkártya, Stereó hangszórók, Touch Pad, 2db PCMCIA csatlakozó, MS-DOS 6.22, 100 MB shareware programot telepítünk !

368.000 Ft

Made in GERMANY

Minden gép eladását 24 órás tesztelés előz meg !
Igény esetén Budapest területén ingyenes házhozszállítás.

Winchesterek:

-	540 MB SeaGate	23.992
	640 MB SeaGate	24.992
	840 MB SeaGate	29.992
	1.0 GB SeaGate	31.992
	1.3 GB SeaGate	33.992
	1.7 GB SeaGate	36.992
	2.1 GB IBM	40.992
	2.5 GB Seagate	45.992
-	2.1GB SCSI Quantum	59.992
	3.2GB SCSI Quantum	69.992
	HDD beépítőkeret	240
	HDD mobil keret AT-BUS, SCSI	3.840

Floppy, CD-ROM Drive-ok, CD írók:

	1.44MB FDD Mitsumi	3.992
	Sanyo 6x CD-ROM, AT-BUS	15.992
	Philips 8x CD-ROM, AT-BUS	18.480
	Panasonic 8x / Sony 8x CD-ROM AT-BUS	18.992
	TEAC 12x CD-ROM, AT-BUS	23.992
	Pioneer / Panasonic 12x CD-ROM, AT-BUS	24.992
	Goldstar 16x CD-ROM, AT-BUS	28.992
	NEC 4x CD-ROM, 4 lemezes, AT-BUS	15.992
	NEC 4x CD-ROM, SCSI	14.992
	Panasonic 8x CD-ROM, SCSI	31.992
	Pioneer 12x CD-ROM, SCSI	35.992
	Panasonic CD író KIT (4xR - 2xW, + SCSI vezérlő, +Gear software.)	103.992
	Yamaha CDR400 CD író (6xR-4xW), 2MB	149.992
E	TEAC CD író (4xR-4xW) SCSI , 1MB cache	149.992

Monitorok :

	14" Raffles (1024*768, 0.28, LR, NI)	34.992
	14" Proview (1024*768, 0.28, LR, NI)	37.992
-	14" MAG (1024*768, 0.28, LR, NI)	39.992
	15" MAG (1280*1024, 0.28, LR, NI)	56.992
	15" Daewoo (1280*1024, 0.28, LR, NI)	59.992
	17" Proview (1280*1024, 0.28, LR, NI, mic)	87.992
	17" Daewoo (1280*1024, 0.28, LR, NI)	108.992
!	17" Daewoo (1600*1280, 0.26, LR, NI)	128.992
	14" monitor filter üveg	800

Billentyûzet, mouse:

	102 gombos Angol / Magyar billentyûzet	2.400
	105 gombos Win 95 billentyûzet (E / H)	2.400
	105 gombos Win 95 natural billentûzet	6.992
	Microsoft Natural Keyboard	13.440
	Microsoft mouse OEM RET	4.760
	Mitsumi mouse	1.992
	Genius Mouse 3 / MousePal Pro	2.400 / 2.792
	Genius Optical Mouse	4.480
	Mouse pad sima / mintás - vágott	200 / 320

Nyomtatók, scannerek:

	EPSON Stylus 200 (720 dpi, A4)	29.992
E	EPSON Stylus 200 color (720 dpi, színes)	34.992
	EPSON Sty. Color II (720dpi, 4lap/perc)	49.992
	EPSON Stylus Color 500 (720 dpi, színes)	56.992
	Epson fekete patron Stylus 200, 500-hoz	2.992
	Epson színes patron Stylus 200, 500-hoz	4.400
	Panasonic KXP-1150 9 tûs, A4	23.600
	Panasonic KXP-2130 24 tûs, A4	32.640
	HP DeskJet 690 (A4, színes)	63.992
	HP DeskJet patron (5xx-6xx), fekete	4.800
	HP DeskJet patron (5xx-6xx), színes	5.400
	HP LaserJet 5L (600dpi, 1Mb RAM)	94.992
!	HP LaserJet 5P (600dpi, 2Mb RAM)	182.400
!	Minolta Page Pro6 (600dpi, 6lap/p, 2MB)	84.992
	Genius Handy Scanner(3200dpi, 16.8M)	24.992

SONY PlayStation és tartozékok:

	Sony PlayStation alapgép	43.192
	Sony Controller	5.592
	Sony Analog Joystick	13.592
	Sony Mouse	5.592
	Sony összekötő kábel	4.000
	Sony memória kártya	4.720
	Sony RF Antenna kábel	4.992
	Sony Játékprogramok	7.992 - től

SONY PlayStation és tarozékai kizárólag a PÓLUS CENTERBEN kaphatóak !

Központi üzlet: 1135 Budapest, Szent László u. 74/a. Tel./Fax: 149-6165, Tel.: 140-2101
ACOMP BUDA: 1125 Budapest, Királyhágó utca 2. Tel./Fax: 156-6790
Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, ebédidő: 12.30-13.00, Szombaton: 9.00-13.00

PÓLUS CENTER

1152 Budapest, Szentmihályi út 131.
Tel/Fax:419-4091, 419-4092 (Sunset bld. 132.) Nyitva: 10-19 óráig

APRÓHÍRDETÉS

Hirdess!
Hirdetési tarifáink: szavanként 20 Ft. A szöveget, vagy a befizetési csekk (belföldi pénzesutalvány) közlemény rovatába, vagy külön levélben várjuk az alábbi címre:
PC GURU - Apróhirdetés 1399 Budapest, Pf. 701/765

Eladó komplett CD író felszerelés! HP 4020i (4x olv. 2x író), Adaptec 2940-es PCI·SCSI kártya, 1,1 GB SCSI HDD, EZCDPro és GEAR jogtiszta CD író szoftverekkel. Ir. ár 200.000,- Ft
Tel: 244-3909 18.00 után!

Eladó egy alap GUS ACE 7.000 és egy eredeti SB PRO 6.000 pénzért.
Tel: 222-6771 este

A Mega Software által fejlesztett PC-s és C64-es játék és felhasználói programok megrendelhetők levélben a következő címen:
1012 Budapest, Várfok u. 11.

486DX-50-es PC, 8MB RAM, 2x270MB winchester, 1MB VGA, CD-ROM, 3.5-5,25-ös floppyk, 14" színes SVGA monitor, SoundBlaster, lehet modem és nagyobb winchester 110000-ért.
Tel.: 217-6000/6054,
168-7703 Piskátor Miklós.

Megúnt PC-s CD lemezeimet elcserélném, továbbá ősöreg Amiga modulokat keresek. Jimmy 5600 Békéscsaba, Pf. 38.

Amigások és PC-sek figyelem!
A Budatétényi Amiga és PC Klub minden szombaton 9-15 óráig várja az érdeklődőket.
Cím: BudafokúTétény Műv. Központ Budapest XXII Nagytétényi út 35.
Megközelíthető a Móricz Zs. körtértől a 3-as, a Kosztolányi D. térről a 14, 114-es és a Szent Imre térről a 138-as busszal
ErniE/OriOn Design

MIDI és AUDIO programok (PC), WAV-ok, AWE32 hangszínek (SBK, SF2), SAMPLE CD-k (audio) nagy választéka.
Tel.: 06-42 314-626

Keresek Clipper 5.01 és 5.03 Computer Books könyvet, illetve poscript és laserjet nyomtatási rutionokat Clipperhez.
E-mail: lazaa@hotmail.com vagy a szerkesztőségben 137-0007 Laza

A Csokonai Művelődési Ház

Számítógép klubja

szeretettel várja az érdeklődőket minden pénteken délután 17-21 óráig.

Cím: Csokonai Művelődési Központ
1153, Budapest, Eötvös u. 64-66.,
Tel.: 307-6191, 307-7285

LEMEZ MELLÉKLET

A lemezt előfizetőink ingyen kapják meg, de megrendelhető önköltségi áron a szerkesztőség címén is: PC GURU • 1399, Budapest Pf. 701/765.

A lemez ára (postaköltséggel): 150 Ft

(A horribilis utánvételi költségek miatt az utánvételes megrendelés ára 280 Ft – ebből 130 Ft az utánvételes feladás díja. Javasoljuk, hogy inkább belföldi postautalványon küldjétek el előre a 150 Ft-ot, így kicsit leegyszerűsödik a dolog.)

ARJ V2.55 (unregisztered version)
önkicsomagolós állapotban és vírusmentesen!!

FRONTIER *ELITE 2* DEMO
Nem játszható

King's Bounty
Magyar kaland-RPG játék

LUNAR LANDER
Űrkomp - Landolás játék

NO COMMENT
64kb demo 386+.GUS.nosnd

NOMOOR
Grafikus magyar kalandjáték demo verziója

Revenge Of Froggie
Froggie arcade játék

VSPEED v1.23
SVGA video kártya teszter

X-File
22k Intro

Előfizetői lemez helye

Righteous 3D

ORCHID

ETTŐL MÉG TE IS ELDOBOD AZ AGYADAT!

IGEN TE, aki talán még egy jó öreg C64-est nyüstölve nőttél ki a pelenkás korból, majd iskola helyett is egy AMIGA 500-ast püföltél éjjel-nappal, azután csak azért vettél PC-t, mert már a szomszédnak is van és csak azon fut a Command&Conquer (vagy újabban már a RED ALERT)! Most, miután már jól megdumáltátok a haverokkal (két Quake-csata között), hogy milyen csapnivaló is a PC-n a grafika, és talán egy PSX, vagy ne adj Isten egy Nintendo64 után kacsintgatsz! Ugye nem szeretnél csorgó nyállal és kigúvadt szemekkel a legjobb barátod válla felett lesve gutaütést kapni, miközben Ő kaján vigyorral a bajsza alatt sosem látott minőségben, nagyfelbontás mellett is tökéletes, valós idejű, hihetetlenül valósághű 3D-s megjelenítéssel kápráztat el (és mellesleg hülyére játssza magát) pl. a TOMB RAIDER-rel (a Quake-re meg rá sem ismersz!)? Már előre látom szomorú sorsodat... de NE ROHANJ SILICON-T VENNI, mert

Neked is csak egy Orchid Righteous 3D gyorsítókártyára van szükséged!

Quake by IDSoftware

EF2000 TATCOM Graphics+ by DID

Unreal by EPIC Megagames

Mechwarrior 2 by Activision

Egy kis ízelítő a technikai specifikációból:

(Csak az örök kétkedők bosszantására)

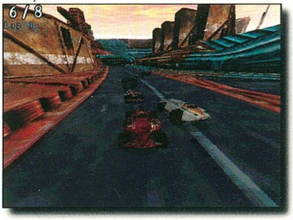
- 3Dfx Interactive VooDoo Graphics™ chipset 4 MB EDO DRAM
- 45 millió pixel/másodperc fill
- 2 millió poligon/másodperc render
- minden 3D művelet egyidejű gyorsítása 30 kép/másodperc mellett
- kiterjesztett 3D funkciók (Gouraud, anti-aliasing, LOD MIP mapping, texture filtering, stb, stb)
- Microsoft® Windows® 95 Direct3D™,
- Intel® 3DR™, SGI OpenGL®,
- Criterion™ RenderWare™,
- Argonaut BRender™
- és egyéb 3D API-k támogatása
- PCI 2.1, Windows® 95 PnP támogatás

F1GP by Psygnosis

3Dfx interactive

Cybergladiators by Sierra Online

POD by Ubi Soft



LÁTOGASS EL HOZZÁNK, TUTIRA NEM FOGSZ HINNI A SZEMEDNEK! MERT NÁLUNK KI IS PRÓBÁLHATOD!

Atlantis ENTERTAINMENT

ATLANTIS Entertainment • 1078 Budapest, Nefelejcs u. 51. Tel.: 06-20 277-705

MICRONICS® STB ViewSonic® alaplapok, videokártyák, monitorok forgalmazása

PC és MACINTOSH CD-s játék és felhasználói programok széles választéka

Üzletünkben hálózatba kötött, Pentium processzoros, Orchid Righteous 3D kártyával felszerelt számítógépek helyszíni használatra bérelhetők, a játékok kipróbálhatók!

Jelenleg több mint egy tucat 3Dfx támogatással rendelkező játék kapható, és száznál több jelenik meg a közeljövőben!

Néhány társaság, akik 3Dfx-re fejlesztenek:

Kérésre ingyenes információs hírlevelet küldünk!

A hirdetéshez kapcsolódó Internet címek:
Atlantis Entertainment: atlantis3d@hotmail.com
3Dfx Interactiv: www.3dfx.com
Orchid Technology: www.orchid.com

Ezzel a szelvénnyel boltunkban ORCHID Righteous 3D kártya vételárából 5% PC és MAC játékszoftver árakból 10% KEDVEZMÉNYT ADUNK! EGY TERMÉK VÁSÁRLÁSAKOR CSAK EGY SZELVÉNY HASZNÁLHATÓ FEL

A hirdetésben szereplő védjegyek a mindenkori bejegyzett birtokos tulajdonát képezik.

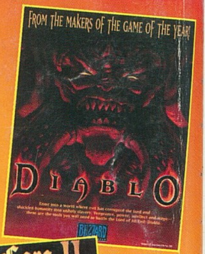
Virtual World
PC CD SHOP

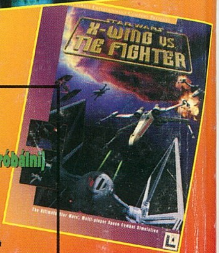
Üzleteink:

1024 Budapest,
Margit krt. 55.
Tel.: 316-0186
Átrium Mozi

1041 Budapest,
István u. 10.
Tel.:
169-5155/61
Újpesti Centrum
Áruház II.emelet

1036 Budapest,
Bécsi út 34-36.
Tel.:
250-200/122
Újlaki Üzletház
I. emelet





Játék, oktató, ismeretterjesztő, sex CD-ROM-ok óriási választékával
várunk Budapest több pontján.
- Klubtagoknak különleges kedvezmények (a kiválasztott CD 7 napra hazaviheted kipróbálni)
- Ingyenes tájékoztatót, részletes árlistát küldünk, ha megadod a címed
- Vidékre csomagküldő szolgálat
- A megjelenésre váró játékokra 15% kedvezménnyel előrendelést veszünk fel.

GAMELAND
PC CD
SHOP

GAMELAND
DÉL-PEST ELSŐ CD-ROM KLUBJA
AZ ERZSÉBETI CSILIBEN

1201 BUDAPEST, BAROSS U. 55. Tel: 283-0230 /36 Tel.:/fax: 284-1471

Az üzletben klubtagsági kártya váltható, melynek birtokában:
- Az üzletben kapható CD-ket helyben kipróbálhatod
- Barátoddal akár hálózatban is játszhattok (QUAKE, DUKE3D, Z, C+C)
- CD vásárlás esetén minimum 10% kedvezményt kapsz

RED ALERT
BAJNOKSÁG!

A részletekről az üzletben kapsz tájékoztatást.

Óriási akciók!!!

10-50 %-os árengedmények egyes CD-ROM-okra amíg a készlet tart!!! Kérd akciós árlistánkat!!!